PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (17), ОКТОМВРИ '99

68 страници
3.90 / 3 900 лв. с диск
1.50 / 1 500 лв. без диск

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

SYSTEM SHOCK 2

7 KINGDOMS 2

RE-VOLT

FORCE 21

DRAKAN

TOMB RAIDER 4

PRINCE OF PERSIA 3D

SOULREAVER

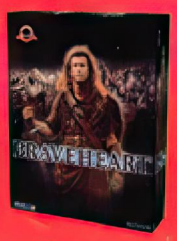
HARDWARE
NVIDIA G-FORCE 256

SOFTWARE
Adaptec CD-Creator 4

INTERNET
Българските портални сайтове

Културо е да имаш оригинални игри!

The 5th Element	39 $
Abe's Exodus	36 $
Abe's Oddysee	14 $
Air Warrior 2	14 $
Alien vs Predator	42 $
Alpha Centauri	40 $
Anno 1602	34 $
Apache Havock	30 $
Ark of time	10 $
Army Men 2	42 $
Battle Chess	10 $

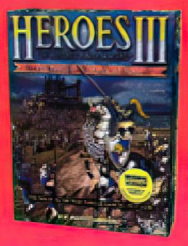


Beat The House	10 $
Beavis & Butthead	36 $
Black Hawk	10 $
Blaze and Blade	42 $
Breack Neck	42 $
Braveheart	40 $
Capitalism Plus	18 $
Carmageddon	14 $
Championship Manager 3	40 $
Classic Rayman Designer	15 $
Classic Street Racer	15 $
Classic World Football	15 $
Classic Rayman + Rayman2	15 $
Classic Racing Simulation 1	15 $
Classic Redline Racer	15 $
Classic Pod Gold	15 $
Classic Pandemonium 2	15 $
Classic GEX 3D	15 $

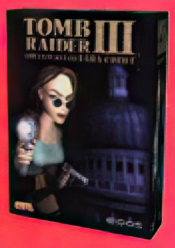
Commandos: BCOD	30 $
Civil War	17 $
Civilization: Call to Power	42 $
Combat Chess	18 $
Dark Vengeance	36 $
Delta Force	call
Death Rally	14 $
Dune 2000	40 $
Eastern Front	18 $
European Air War	35 $
F/A-18 Korea	18 $
F22 v.5	14 $
Falcon 4.0	35 $
FIFA 98, RTWA Classic	15$
FIFA 99	40 $
Fighter Pilot	40 $
Fighter Duel	15 $

Final Doom	14 $
Fleet Command	42 $
Flying Corps (GT)	14 $
Flying Corps Gold	25 $
Football World Manager	14 $
Grand Touring	30 $
Great Battles Of Alexander	14 $
Great Battles Of Caesar	14 $
Great Battles Of Hannibal	14 $
Grim Fandango	44 $
Heavy Gear	13 $
Heavy Gear II	46 $
Heretic I	14 $

Heretic II	39 $
Heroes of Might & Magic 2	15 $
Heroes of Might & Magic 3	42 $
Heroes of M&M Compendium	42 $
Hexplore	32 $
iM1A2 Abrams	14 $
Klingon Honor Guard	35 $
Lands of Lore III	42 $
Might & Magic VII	42 $
Monaco Grand Prix 2	42 $
Mortal Kombat 4	36 $



Mortal Kombat 3	14 $
Myth 2	36 $
Normality	10 $
Operational Art Of War	25 $
Powerslide	36 $
Privateer 2 Classic	20 $
Pro Pinball: Big Race	30 $
Pro Pinball: Time Shock	25 $
Puzzle Bubble	14 $
Quake I	14 $
Quake II	33 $
Re Loaded	10 $
Rent a Hero	42 $
Requiem - Avenging Angel	42 $
S.C.A.R.S.	25 $
S.P.Q.R	14 $
Skullcaps	25 $
Seven Kingdoms	14 $



Silver	37 $
Slipstream 5000	10 $
Speed Buster	39 $
Sim City 3000	40 $
SiN: Wages of SiN	23 $
Star Wars: Archives	37 $
Star Wars: X-Wing Alliance	44 $
Star Wars: Behind the Magic	27 $
Star Wars Supremacy	19 $
SWOS 98	36 $
Syndicate Wars Classic	15 $
Test Drive 5	40 $
Thunder Brigade	38 $
Tides of War	36 $
Tomb Rader 2: Golden Mask	25 $
Tomb Raider 3	36 $

Turok 2	39 $
Turok 1	13 $
Ultimate Doom	14 $
Unreal	36 $
Vangers	14 $
X-Files: The Game	42 $
X-Wing vs TIE Fighter 3 CD	36 $
War of the Worlds	36 $
Warzone 2100	40 $
Wetrix	25 $
Wing 4 Classic	20 $
Wing Prophecy Classic	20 $
World War II Fighters	40 $
Z+	14 $

Търсете в магазините:

София	· PC Mania, площад "Славейков" № 9, ул Цар Шишман 31
	· Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134
Пловдив	· Зала 4К, ул. "Костаки Пеев" №5
	· Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4
Бургас	· Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113
Русе	· Клуб "Joker", ул. Давид №11

HALEX

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24,
46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален
представител за България

ACTIVISION id software MICROPROSE INTERACTIVE MAGIC LUCAS Arts empire ELECTRONIC ARTS INFOGRAMES THQ INC. GT Interactive Software Acklaim Ubi Soft ENTERTAINMENT

PC MANIA

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 986-38-19, 87-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04

ТЕМА НА БРОЯ

Command&Conquer: Tiberian Sun 06
Command&Conquer – Легендата е жива 12

ИГРИ

Warcraft III (preview) 15
Re-Volt 16
Seven Kingdoms 2 18
System Shock 2 20
Soul Reaver: Legacy of Kain 24
Pizza Syndicate 26
Drakan: Order of the Flame 28
Homeworld 30
Apache vs Havoc 38
Viva Soccer 40
Force 21 42
Prince of Persia 3D 44
Tournament of Warriors 46
Lego Racers 48
Jagged Alliance 2 Strategy guide 50
Militato 53
Tomb Raider IV (preview) 54

РЕТРО

Gods 37

ХАРДУЕР

GeForce 256 62
PC Mania hardware news 62

ИНТЕРНЕТ

Българските портални сайтове 60

СОФТУЕР

Adaptec EZ CD-Creator 4 64

ПИСМА

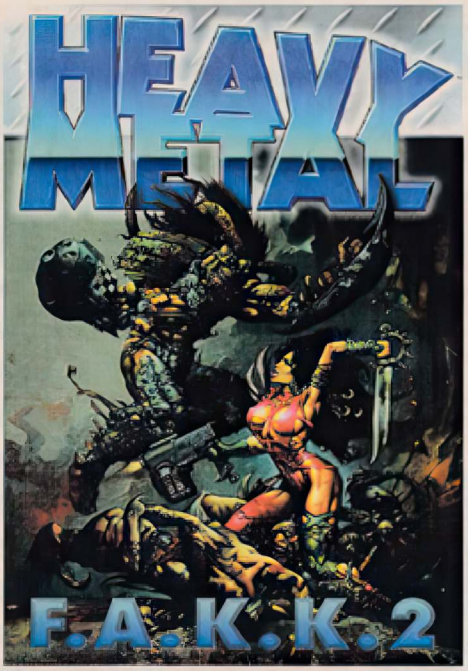
pisma@pcmania.bg 56

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 58

PC MANIA REPORT

Секс, наркотици и... безгранично насилие



Какво се получава, когато на едно място се съберат Ritual Entertainment – авторите на хитовия екшън Sin, създателят на "Костенурките Нинджа" Кевин Ийстман и звездата от множество долнопробни екшъни и порнофилми Джули Стрейн? Правилният отговор е Heavy Metal F.A.K.K.2. Всъщност Heavy Metal е култово ъндърграунд sci-fi списание с комикси от 80-те, в което рисуваните истории са заредени с голяма порция секс и дрога. Направеният впоследствие филм не изменя на тези "ценности" и се превърна в събитие с потъпкването на всякакви морални норми. Наскоро Кевин Ийстман, бащата на Костенурките, закупи правата на Heavy Metal и веднага започна подготовката на нов пълнометражен анимационен филм, като успоредно с него е предвидена и разработката на едноименната игра от Ritual Enteratinment. F.A.K.K. 2 всъщност е името на жена-супербоец, въоръжена с меч, която трябва да се справи с ужасяващия бог Гит на една чужда планета. Героинята е пресъздадена от Джули Стрейн, любимка на всички X-rated movie маниаци и жена на Ийстман. Радостната новина е, че играта въобще няма да се съобразява с действието във филма и ще се опита да разбие всички табута в пресъздаването на сюжета, точно по начина, по който го направи списанието преди близо 20 години.

Очаква ви свят, в който всеки може да умре по хиляди възможни начини, като всеки следващ е по-ужасяващ, садистичен и неочакван от предходния, свят, населяван от огромни плъхове-хуманоиди, които пафкат гигантски джойнт, както и от ужасяващи рибоци с размерите на слон, дебнещи плячката си в непроходимите тресавища, свят, създаден от пълни откачалки (визитната картичка на Робърт Аткинс от Ritual представя поста му във фирмата като Bad Motherf***er). Heavy Metal F.A.K.K.2 ще използва енджина на Quake III и по първи впечатления от предоставените ни картинки ще размаже фасона на всички останали 3D-екшън приключения. Авторите на играта обещават безогледно насилие и всевъзможни простащини, дивотии, голотии и мръсотии. Според Робърт Аткинс единственото ограничение при създаването на играта ще бъде въображението на авторите й.

Ubi Soft оглупяват

С такова впечатление остава човек, когато види заглавието на следващата им игра – Stupid Invaders. Ubi са сключили договор с френският мастодонт Gaumont Multimedia, който им дава правото да издадат Stupid Invaders за PC, Mac и Dreamcast до края на '99 година.

Тази приключенска игра се базира на едноименното френско анимационно филмче (Les Zinzins de l'Espace), факт, който сигурно ще хвърли в луд възторг всички франкофони. Геймърите ще се отправят на пътешествие с Етно и неговите петима извънземни приятели в опита им да се спасят от злия доктор С и неговият душевноболен асистент. Интересното в цялата работа е, че играчът ще може по всяко време да сменя героите си и да ги управлява поотделно, което със сигурност ще освежи действието. Най-забавните неща в играта безспорно ще са експлодиращият тор и дисекцията на различни създания. Остава отворен епохалният въпрос – дали торът ще бъде изграден от полигони или от спрайтове?

ИГРИ МУЛТИМЕДИЯ
КОМПЮТРИ ДЖОЙСТИЦИ
Всичко това и много повече в магазините PC Mania,
на площад "Славейков" № 9 и на ул "Цар Шишман" 31

Lucas Arts оповестиха продължението на Jedi Knight

След като от централата на Lucas съобщиха преди четири месеца за две игри, свързани с Епизод I – състезателна игра с реактивни шейни и 3D-екшън приключение, много фенове се запитаха какво става с продължението на серията Dark Forces. Отговорът вече е налице. Играта ще се казва Star Wars: Episode I – Obi Wan, 3D-екшън, в който поемате ролята на младия Оби-Уан Кеноби, който ще се сражава със силите на Злото във Вселената на Епизод I. Още не е ясно дали играта ще съдържа в заглавието си Dark Forces III, но пък е съвсем сигурно, че тя ще види бял свят чак след закъснялата с повече от година реалновремева стратегия Force Commander. Между другото, от сайта на LucasArts (www.lucasarts.com) можете да си изтеглите прословутия жълт набуански изтребител от Епизод I и да изпробвате способностите му в играта Rogue Squadron.

Нова игра по Дъглас Адамс

Octagon Entertainment се съгласиха да финансират и разпространят създадената от фирмата на Дъглас Адамс The Digital Village и шведите от Pan Interactive игра по културовата поредица "Пътеводител на галактическия стопаджия". Това 3D-екшън приключение в реално време е вдъхновено от новелите с Артър Дент и ще проследява пътешествията му из космоса. Играта се очаква през 2001 година за всички познати платформи.

The Digital Village е основана през 1994 и се радва на големи успехи още със своето първо приключение – Starship Titanic.

Return to Wolfenstein

В предишния брой колегата Милев недоволстваше от липсата на официално продължение на легендарният екшън Wolfenstein. Колкото и да е странно, се оказва, че това не е пълна химера. Напоследък много се спекулира с новината, че id Software агитират сред най-популярните фирми, занимаващи се с разработката на 3D-екшън заглавия, да се направи Return to Wolfenstein, продължение на играта, която направи революция в компютърните игри и стана родоначалник на най-популярния жанр днес. Макар че все още няма официални изявления, има потвърдени данни, че Xatrix Entertainment (създателите на Redneck Rampage и Kingpin) и Raven Software (Heretic) са създали демота, използващи технологията на Quake III Arena, които са били приети с голям въодушевление от id.

Брайън Рафъл от Raven Software категорично отказа да потвърди участието на компанията си в подобен проект. Тод Холенсхед, президент на id, беше ентусиазиран от тази възможност, но по разбираеми причини се държеше дистанцирано и спомена, че такава сделка още не е сключена. Това навява на мисълта, че проектът наистина съществува и в момента се обсъжда официалното разрешение от страна на id.

От Xatrix също отказаха коментари, което може би се дължи на факта, че в момента в тази компания се извършва пълна реорганизация.

Monolith сключиха сделка с Fox

Мултимедийният гигант Fox Interactive склони да финансира създаването на две заглавия от Monolith – 3D-екшън игрите No One Lives Forever и Sanity, разработвани с помощта на новия енджин LithTech 2.0, който позволява създаването на още по-съвършени специални ефекти като например отразяващи повърхности и реалистично осветление.

No One Lives Forever ще бъде смесица между Джеймс Бонд и Остин Пауърс и ще съдържа всички екстри, на които сме свикнали от 007 филмите – часовници с вграден лазер, куфарчета-гранатомети, шеметни преследвания с различни превозни средства и т.н. Действието на играта ще ви отведе в началото на 60-те години, в ролята на шпионина-плейбой Адам Чърч, най-секретния агент на Нейно Величество, който ще изпълнява мисии в потънал кораб, на борда на натъпкан с експлозиви самолет, а също така ще върти любов със сексапилната мис Сълтри Лъвчайлд.

В Sanity пък влизате в ролята на назначен от правителството психо-агент, който е по следите на зловещ култ. Най-привлекателното в играта са различните психични способности на нашия човек. Със силата на съзнанието си, в началото, той ще може само да предизвика огньове, но впоследствие ще придобива все нови и нови умения, които ще му помогнат да се справи с множеството босове. Ако обаче прекалите с използването на специалните си способности, душевното ви здраве ще се влоши рязко и главата ви ще експлодира като надут до пръсване балон.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Появи ли се най-накрая играта, която ще детронира Starcraft (Brood War) и ще завладее сърцата на феновете на реалновремевите стратегии? Още от началото на годината беше ясно, че единствено новият Command & Conquer въобще има някакъв шанс срещу суперхита на Blizzard. В края на август Westwood най-накрая зарадваха милионите привърженици на серията C&C и пуснаха дългоочаквания Tiberian Sun, който се разработва от близо 3 години. Това вече само по себе си беше малка изненада, защото играта трябваше да излезе още миналата година, а през пролетта голяма част от екипа изненадващо напусна компанията. За щастие, уверенията на Westwood, че това няма да окаже влияние върху завършването на играта, се оказаха верни и сега геймърите за пръв път от доста време насам ще имат сериозна алтернатива при реалновремевите стратегии.

За незапознатите с кашата около имената и най-вече номерацията на досегашните C&C игри първо ще спомена, че Tiberian Sun официално се води Command & Conquer 2, въпреки че на практика е трета част от поредицата. Така е поради факта, че действието на втората игра Red Alert се развива преди първия Command & Conquer и по този начин Red Alert на практика е C&C 0 :-) Това обаче е по-скоро в рубриката любопитни куриози. Много по-интересно е какво са успели да направят Westwood и дали Tiberian Sun ще задоволи огромните очаквания и надежди.

Действието на играта започва на 2 септември 2030 г. или около 20 години след победата на GDI над Кане и неговото Brotherhood of NOD. Тиберият междувременно се е разпространил по цялата Земя и постепенно започва да руши човешката цивилизация. GDI се опитва да евакуира населението към полюсите, които още не са засегнати от извънземния минерал и в същото време трескаво търси начин да изчисти планетата. В същото време Brotherhood of NOD е разкъсвано от междуособици и боричкания за власт. Изчезването на Кане след поражението в последната голяма война е нанесло непоправими на пръв поглед щети на древната секта. В нея са инфилтрирани шпиони на GDI и тя на практика съществува само на хартия без сериозно да застрашава господството на своите врагове. Разположението на силите се променя с издигането на младия и ам-

графика	звук	оценка
81	92	94

стратегия в реално време

производител

Westwood Studios
www.tiberiansun.com

изисквания

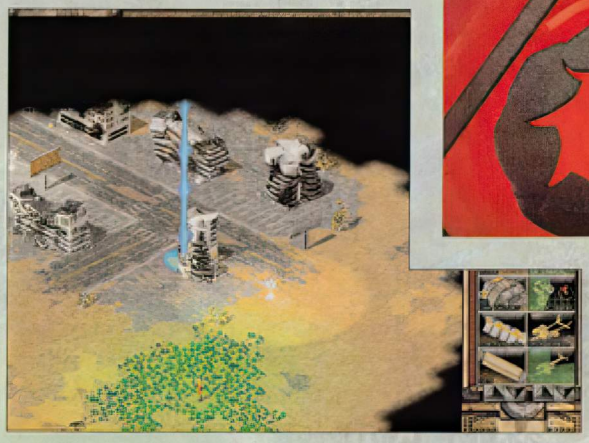
Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

бициозен генерал Антон Славик, чиято роля поемате в играта (това, разбира се, само ако играете с NOD, ако изберете да играете с GDI, ще поемете ролята на Michael McNeill). Естествено възходът на Славик не се харесва на GDI и той е арестуван и обвинен във всички смъртни грехове. За провинения от такъв характер по законите на NOD се полага само смъртно наказание. По време на самата екзекуция обаче Антон е спасен и само няколко мисии по-късно шпионите на GDI са разгромени, а братството отново е обединено под безсмъртния лозунг на Капе:

Мир чрез сила!

Много скоро на сцената се завръща и самият Капе и конфликтът между GDI и NOD отново се разгаря с пълна сила. Този път обаче залогът е много по-голям от икономическото господство над Земята. Капе твърдо е решил да превърне цялата планета в гигантско находище на тиберий, а неговите стари врагове естествено се опитват да провалят пъклените му планове. В играта се намесват и мутантите, които са жертви на тиберия и са започнали да губят човешкия си облик. Те действат самостоятелно, но в повечето случай подкрепят GDI, които според тях са по-малкото зло.

Както и в предишните две C&C игри, отново ще имате възможност да играете и с двете страни, като кампаниите на NOD и GDI се различават драстично като сюжет. Същото важи и за бойните единици на двете страни. За съжаление, няма да можете да играете кампания с мутантите, но в част от мисиите на GDI и в мрежовата игра ще разполагате с техни единици, които са абсолютен трепач :-) Особено ми хареса Mutant Hijacker, който може да взема на абордаж вражески танкове. Като цяло GDI разполагат с по-мощни танкове и залагат предимно на грубата сила и численото превъзходство. Не случайно именно те имат в арсенала си почти непобедимия Mammoth Mk.2, който не само на външен вид наподобява гигантските AT-AT на Империята от "Междузвездни войни", но има дори по-голяма разрушителна сила. Във въздуха също царуват единиците на GDI, като в Tiberian Sun най-накрая ще можете да контролирате напълно свободно движението на хеликоптерите и другите въздушни единици. За сметка на това командирите на NOD си имат други екстри. Още в упътването към игра-



та има реклама на танк с многозначителното заглавие:

Невидим, по-невидим, NOD Stealth Tank!

По време на кампанията на NOD многократно ще чуете и лозунга на братството: "Stealth is Kane!" NOD разполага с невидими танкове и шпиони, а с помощта на Stealth Generator братството може да крие от вражеските погледи дори цялата си база. Освен това NOD-овците могат да използват и 2 подземни единици, които са неуязвими докато си седят закопани. Devil's Tongue са наследниците на популярния Flame Tank от първата част на серията и са най-големият кошмар за противниковата пехота. Истинският хит обаче са подземните APC. С тяхна помощ стават възможни всякакви подли тактики като например стоварване на цял взвод инженери по средата на базата на противника и последващо превземане и незабавно продаване на всички околни сгради :-) Всичко това ще ви окаже неоценима помощ по време на кампанията и особено при мрежовите битки, където ще можете да изненадате неприятно всеки, който е имал неблагоразумието да не си асфалтира веднага цялата база.

Самите мисии са много добре изпипани и ще зарадват приятно феновете на жанра, които искат да видят нещо ново. Като цяло традиционната задача "Построй база и унищожи до крак противника!" е отстъпила място на доста по-комплексни акции, които обикновено включват поне 2-3 отделни задачи. Естествено има и мисии от стария тип, но те са сравнително малко и в двете кампании. Много по-често ще минавате въобще без база и ще се налага

да се изправяте с малка групичка елитни командоси

срещу пълчищата на противника. Това пък от своя страна изисква доста добро обмисляне на всяка стъпка, защото не можете да си позволявате безмислени сражения, които водят само до загуба на скъпоценни войски. По-скоро ще трябва да намерите начини да изненадате в гръб врага и да намерите слабите места в неговата защита. Westwood са положили невероятни усилия да създадат превъзходна игра за соловите играчи и са успели да постигнат успех по всички линии. Клиповете са от световна класа и с участието на известни артисти като James Earl Jones и Michael Biehn, мисиите са добре балансирани като почти липсват скучноватите обучаващи акции в началото, които са характерни за почти всяка реалновремева стратегия. Те на практика не са и необходими, защото интерфейсът е изключително интуитивен и дори напълно незапознати с предишните C&C заглавия ще се ориентират за по-малко от 5 минути какво и как се прави. Така че ще можете веднага да се впуснете в истинските задачи и да се насладите на цели 15 предизвикателства във всяка от двете кампании. Интересно хрумване в това отношение е възможността на някои места да избирате между различни мисии. Подобно нещо имаше и в предишните части на серията, но там на практика изборът беше между еднакви мисии на различни карти. В Tiberian Sun положението е съвсем различно. Тук можете направо да се впуснете в основната битка или пък да си облекчите живота като преди това изпълните някоя по-дребна задача и по този начин лишите противника от важни ресурси. В края на кампанията на NOD примерно можете директно да се опитате да претворите в дела идеята на Kane за тибериева планета, но ще ви бъде значително по-лесно, ако преди това инфилтрирате шпиони в комуникационните центрове на GDI и откраднете кодовете за могъщото Ion Cannon, което след това не само не може да бъде използвано срещу вас, но и ще можете да натупате GDI със собствените им оръжия. Ситуации от този тип има доста и в двете кампании като абсолютния рекорд държи една мисия на GDI, към която има цели 3 спомагателни акции за предварително отслабване на почти непревземаемата при нормални обстоятелства база на NOD.

Като започнах с нововъведения-

та е редно да спомена и останалите хитринки, които отличават Tiberian Sun от конкуренцията. А те въобще не са малко. На пръв поглед интерфейсът не е променен особено, но ако се вгледате по-внимателно ще откриете доста подобрения. По подобие на Starcraft вече можете да задавате по няколко производствени задачи на всяка сграда, така че да не кликате за строежа на всеки отделен unit. Добра е и идеята за целево изключване на тока на определени сгради. Така, ако изпитвате енергиен недостиг поради вражеска атака срещу вашите електроцентрали или по друга причина, няма да рискувате лазерните ви кули да останат без ток в критичен момент, а ще можете да изключите от системата някоя по-маловажна сграда като примерно Tech Center. Добра е и системата за задаване на waypoints на вашите войски. По този начин те вървят по строго определен маршрут и се избягват традиционните за почти всяка реалновремева стратегия недоразумения, когато вашата пехота изгива по пътя към вражеската база, защото е избрала възможно най-неподходящия маршрут и е минала през поле с тиберий или пък вашият Harvester за по-кратко решава да отиде до Танганайка, за да стигне до находище на тиберий, което се намира на една крачка от базата. Самият извънземен минерал пък вече се среща в три разновидности. Обикновен зелен тиберий, син, който дава два пъти повече кредити и кафяв (отпадъци), който, освен че е като чума за танковете, служи и за построяването на специалните химически ракети на NOD, които са едно от най-унищожителните оръжия в играта. Специално внимание заслужава и обстоятелството, че Westwood са въвели система за трупане на опит на бойните единици. Така след определен брой успешни изяви срещу врага

Вашите войници стават ветерани

и значително подобряват качествата си. Това естествено стимулира геймърите да пазят по-внимателно армията си, защото групичка ветерани винаги ще има сериозно надмощие срещу равни по численост новобранци. Друга интересна новост има в терените, на които се развива действието. Westwood говорят за "живо бойно поле" и това определение е доста точно. Всичко е станало напълно интерактивно. На практика това означава, че дори всеки изстрел с оръдие реално оказва влияние върху околната среда. Ако стреляте с артилерията на NOD примерно, ще видите, че снарядите оставят кратери в терена. Най-интересното е, че всичко това има пряко отношение към самото развитие на действието, защото в Command & Conquer топографията на терена оказва съвсем пряко влияние върху движението и бойните качества на армиите. Танковете се движат бързо по автомагистрали, но едвам пълзят, когато трябва да изкачват връх в пресечена местност. Същото, разбира се, важи в още по-голяма степен и за пехотата, която освен това трябва да се пази от смъртоносния тиберий. Защитниците на високи полета уцелват полесно и причиняват много по-големи щети на врагове, които се намират в низините. Така база построена на високо плато става изключително трудна за превземане. Интересно е и решението със замръзващите реки и разрушаемите мостове, които след това могат да бъдат възстановени от инженери. Ако действието се развива в северните региони, всички реки са замръзнали, което пък позволява през тях да минават войски. За съжаление, ако прекалите с количествата тежки единици,

ледът ще се спука под колелата на танковете

и те чисто и просто ще си потънат в реката или езерото :-) Пукането на леда естествено може да бъде причинено и от подлия противник, който, ако ви усети, само с един изстрел може да прати на дъното цялата ви грижливо събирана армия. Към това прибавете екстри като мутирали от тиберия чудовища, смяната на ден и нощ, сполучливо динамично осветление, зрелищни експлозии, влияние на климатични особености (метеоритни дъждове, които могат за секунди да превърнат цяла база в купчинка развалини и йонни бури, които сму-

RICOH
COLOR COPY SHOP

$ 300

MP7040S (SCSI II model)
Speed 4x4x20
BONUS: 5 CD-R and 1 CD-RW discs, Packet CD, WinOnCD, just!audio

$ 280

MP7040A (ATAPI / E-IDE model)
Speed 4x4x20
BONUS: Packet CD

3 лв.

CD-R HARD COAT
- 1x-8x writing speeds
- CD-R Type 74R-SG

3.5 лв.

CD-R PREMIUM HR100
DirectCD Formatted
- 1x-8x writing speeds
- 200 year life Advanced Phthalocyanine

15 лв.

CD-RW MultiSpeed
- 1x, 2x, 4x writing speeds
- CD-RW 74R-AZ2

999 лв.

Digital Camera RDC - 4200
1,320,000 pixel CCD, 3x optical zoom, 2x digital zoom, 1,8 inch TFT screen, up to 16 MB, 200 line/mm resolution 3 JPEG compression ratios

1399 лв.

Digital Camera RDC - 5000
2,300,000 pixel CCD, 2,3x zoom lens, 1,8 inch LCD moniror, up to 32 MB, JPEG file format enables sharp, detailed 8x10 photos, USB

Търсете в магазините на
PC Mania в София
магазин МУЛТИМЕДИЯ, Бургас
ул. П.Евтимий 113
На едро:
Color Copy Shop, пл.Славейков 9
/Безистена/ тел. 986-10-15

щават комуникациите и изваждат от строя голяма част от електронните уреди), анимирани сгради, сравнително реалистично съотношение между размера на войниците и сградите и ще разберете, че претенциите на Westwood, че Tiberian Sun е най-реалистичната RTS, не са лишени от основание. Именно реалистичното съотношение на размерите е довело и до единствения по-сериозен недостатък на играта. Бойните единици са прекалено малки :-(Преди 3 години това беше основната критика към Red Alert и, за съжаление, програмистите не са обърнали никакво внимание на оплакванията на геймърите. Иначе самите единици са прекрасно анимирани. Движенията им са съвсем реалистични, всеки изстрел се вижда добре, а говорните съобщения са сполучливо подбрани. Останалата част от графиката е на страхотно равнище. Използван е вариант на Voxelspace, който обаче за разлика от игри като Comanche и Delta Force въобще не изглежда пикселизиран. Също така е отпаднала и възможността за смяна на гледната точка върху картата и опцията за zoom, но според мен програмистите правилно са преценили, че тези нововъведения само ще предизвикат непрегледност на бойните действия. Така на практика Tiberian Sun предлага същата изометрична 3D-перспектива като Starcraft, с дребната разлика, че графиката е несравнимо по-добра, с много повече детайли и предлага разделителни способности до 800x600 и 16-битов цвят. Звукът също е на познатото още от първия Command & Conquer феноменално равнище. Звуците на експлозиите са мощни, предсмъртните писъци на войниците звучат автентично, а вече получавате и специално съобщение, когато вражеските сили нападат вашата машина за събиране на тиберий. Музиката включва около 30 парчета, които добре допълват атмосферата на битките, въпреки че поне според мен в това отношение C&C 1 продължава да е по-добре направена.

Естествено, както при всяка реалновремева стратегия, от особена важност е и мрежовата игра. Именно тук е една от най-силните страни на Tiberian Sun. Westwood имат доста добра традиция в това отношение и преди появата на Starcraft Red Alert дълго време беше предпочитаната игра за всички любители на мрежовите битки. Новият Command & Conquer е почти перфектен в това отношение. Първият съвет е:

Забравете думичката rush!

Именно това дълго време беше най-сериозният недостатък на Starcraft, който водеше до победи за 5-6 минути и на практика превръщаше multiplayer-играта в надпревара кой първи ще построи 10 единици, за да ги прати да громят базата на противника. В Tiberian Sun такива тактики са, меко казано, трудни за осъществяване. Пехотата и на двете страни струва еднакви пари, има еднакви възможности и се строи за еднакво време. Освен това и GDI и NOD още от самото начало могат да си строят евтини лазерни кули (NOD) и компонентни кули (GDI), които са истинска смърт за всеки пехотинец. Като капак на всичко картите са пълни с тибериеви полета, а те, както е добре известно, са много вредни за здравето на пехотинците, които не се намират в APC :-) Така че всяка партия на Tiberian Sun вероятно ще продължи поне до построяването на танкове, а на този етап пък и двете страни разполагат с доста добри защити и на преден план излиза умението действително да измислите печеливша тактика, с която да надхитрите противника.

За финал остана единствено най-важният въпрос: ще успее ли Tiberian Sun да измести Starcraft от лидерската позиция? Едва ли може да се даде еднозначен отговор. Новият продукт на Westwood притежава всички необходими за това качества, но пък ще трябва да се бори с изградените вече навици на геймърите по цял свят. Очевидно ще трябва да изчакаме и да си припомним думите на убиеца на Хитлер от Red Alert:
"Time will tell!"

Никола Дърпатов

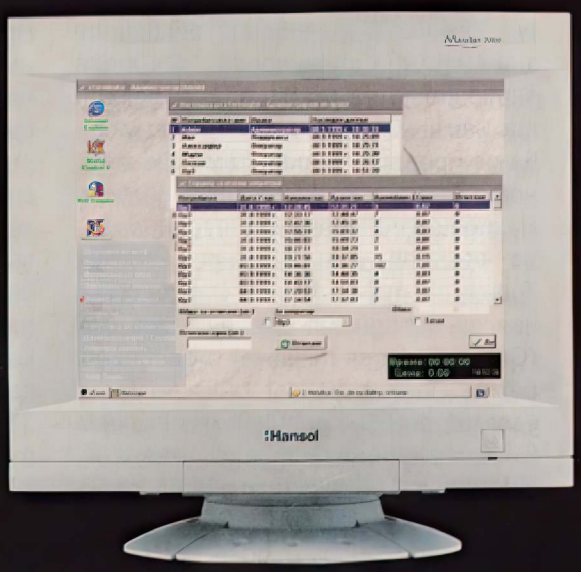
xTerminator програма за компютърни зали и Интернет клубове от SIST Electronic

Програмата е разработена професионално от софтуерния екип на фирма SIST Electronic – Русе & xByte S.G. Тя осигурява автоматизирано отчитане на приходите, реалното натоварване на компютъра, както и отлична защита против вируси, „троянски коне", външна намеса или неволно повреждане или разстройване на системата.

Програмата е организирана като надстройка на операционната система Windows® и е с максимално опростен потребителски интерфейс на български език.

Принципът на работа на програмата е такъв, че операторът или клиентите не могат да пускат приложения без да се пусне вграденият в програмата часовник, по които се отчитат и приходите.

Програмата xTerminator осигурява висока защитеност на компютрите, на които се инсталира, включително и скриване или забрана за запис в избрани от администратора файлове или директории, като по този начин се реализира сигурността на мрежи с Nowell® сървър или Windows® NT. Разликата е, че всеки компютър с инсталирана програма xTerminator на система с Windows® 9x осигурява горните функции напълно самостоятелно. Програмата xTerminator не се нуждае от сървър, при което се спестяват допълнителни разходи за отделен компютър.



Програмата има възможност за обединяване и представяне на събраната до момента информация от всеки произволен компютър по мрежата, като по този начин максимално се улеснява отчета на финансовите постъпления, както и самата работа в залите. Притежава също вграден „системен трей" и мрежови функции за дистанционно пускане часовника на произволен компютър по мрежата, което облекчава работата на оператора.

xTerminator осигурява няколко нива на достъп:

администратор – разполага с пълен достъп до всички функции на системата; може да задава до 2 ценови тарифи на всяка икона на приложение по отделно (например за игри една тарифа, за Internet втора тарифа, както и безплатна икона за Dial-Up например); може да регистрира оператори (работен персонал) и поддържащ технически персонал; може да прави справки за финансовите постъпления на всеки оператор за деня или за определен интервал от време.

оператор – разполага само с правото да пуска или спира часовника на програмата, който разрешава или забранява работата на приложенията. Часовникът може да се пуска с начално време или за определена сума, подобно на игралните автомати.

поддръжка – това е евентуален технически персонал, който има право да инсталира и настройва приложения, като няма достъп за работа с натрупаната статистика за финансовите приходи на отделните оператори до момента.

Програмата xTerminator заема малко количество RAM, тъй като се зарежда вместо Windows Explorer, (който заема значително повече), Вие ще разполагате с повече свободна памет за работни приложения.

Към програмата има допълнителен модул TOPGAME, който дава класация в графичен вид на пусканите до момента приложения (игри) във връзка с това, колко минути са били активни.

Програмата е тествана с всички популярни игри, познати до момента на пазара за игри, а и начинът по който е реализирана гарантира, че няма опасност да се появят „странични ефекти" с новоизлизащите игри. Предвидена и защита на клиента – не се брои времето за рестартиране на системата, както и при сканирането на диска при зареждане на операционната система.

Пълната версия на програмата е достъпна на CD-то на списание PC Mania, както и на адрес www.elits.rousse.bg/sistelectronic/xterminator.html

Без регистрация програмата е напълно функционираща, но не натрупва информация за финансовите постъпления.

Потребителите, които са закупили и регистрирали продукта, струващ 33 лева на работно място, получават сертификат за софтуера, системна помощ и сервизна поддръжка.

Можете да регистрирате програмата веднага след като изпратите сумата в
Обединена Българска Банка – гр. Русе,
Клон „Приста", код 20078263
сметка № 1010593707

За по-подробна информация:

СИСТ Електроник - гр.Русе

тел. 082-489105, 489005; факс 082-844174
e-mail: sistelectronic@elits.rousse.bg

НАБИРАМЕ ДИСТРИБУТОРИ ОТ ЦЯЛАТА СТРАНА

COMMAND & CONQUER

ЛЕГЕНДАТА Е ЖИВА

Закъсненията винаги са били едната от основните отличителни черти на игрите от серията Command & Conquer. Освен това те винаги са ставали обект на критики по списанията и въпреки това успяха да се наложат в сърцата на геймърите и да превърнат поредицата в истински култ.

Още първата C&C игра носеше и двата характерни белега на серията :-) Tiberian Dawn (в някои страни заглавието беше Tiberian Conflict, а в други си беше само Command & Conquer) излезе през есента на 1995 г. като закъсня с над половин година и още с излизането си предизвика доста противоречиви отзиви. Според доста критици играта прекалено много приличаше на Dune II и предлагаше твърде малко новости. Истината, разбира се, беше съвсем различна. На практика Tiberian Dawn постави повечето от стандартите, които и до днес са валидни при реалновремевите стратегии. На първо място първият Command & Conquer се отличава с феноменалния си интерфейс, който позволява всяко действие да се извършва само с едно кликване по екрана, при това без да ограничава ни най-малко геймърите в тяхната свобода на действие. Други хитови черти бяха увлекателният сюжет, феноменалната музика, грандиозното за времето си AI (тук за пръв път компютърът реално напасваше тактиката си към действията на играча!) и не на последно място изключителните филмчета, които на бърза ръка превърнаха лидера на Brotherhood of NOD Kane, игран от Joe Kucan, в култова фигура и идол на милиони геймъри по света. За незапознатите накратко ще припомня и историята. В средата на 80-те години в Италия пада метеорит, от който се появява нов минерал. Той е наречен тиберий на името на реката, край която за пръв път е открит. Тиберият има невероятни качества. Той буквално изсмуква от почвата всички, дори най-малки следи от метали и ги събира в кристалите си, които освен това са изключително лесни за събиране. На всичкото отгоре странният минерал се размножава сам и скоро полетата с тиберий обхващат значителни територии. С това значението на златото и платината намалява и всички правителства се преориентират към извънземното вещество като нова валута. Находищата обаче са неравномерно разпределени и скоро избухва Трета световна война. Страните в нея са западният военен съюз GDI (Global Defence Initiative) и древната секта Brotherhood of NOD, която е успяла да добие значително влияние в по-слаборазвитите страни. Именно тук беше и първата сериозна новост на C&C. GDI и NOD разполагат със съвсем различни оръжия и в зависимост от страната, с която играете, трябваше да се избират различни тактики. Това позволи на програмистите от Westwood на практика да предложат на геймърите две игри, защото соловите кампании на GDI и NOD нямаха почти никакви общи моменти. Освен това Tiberian Dawn беше и първата реалновремева стратегия, която здраво заложи на мрежовата игра. На двете CD-та има над 50 карти, които са предназначени специално за multiplayer битки. Именно добрият мрежов вариант на играта в значителна степен допринесе не само за успеха на Command & Conquer, но и за налагането на мрежовата игра при стратегиите въобще. Любопитното е, че в края и на двете солови кампании имаше кратко филмче, в което се рекламираше играта "Tiberian Sun", която според същото това клипче трябваше да се появи скоро в магазините. Както вече добре знаем, по графиците на Westwood "Coming soon" явно означава период от 3-4 години :-)

Най-изненадващо през лятото на следващата 1996 г. Westwood обявиха, че вместо анонсирания Tiberian Sun ще пуснат първо друга Command & Conquer игра под името Red Alert. Също така изненадващо играта действително се появи точно за Коледа на същата година. Red Alert удари конкуренцията като истинска бомба и според много геймъри и до днес тя продължава да бъде най-добрата реалновремева стратегия на всички времена.

Голяма заслуга за огромната популярност на RA имаше изключително сполучливият сюжет. Действието се развива преди Tiberian Dawn и на практика се разказва историята на зараждането на GDI и Brotherhood of NOD. Според сценария на играта един учен измисля машина на времето и се връща в 1925 г., където убива Хитлер. В следствие нацистите никога не взимат властта в Германия и така се избягва Втората световна война, избиването на евреите и всички други зверства на фашистите. В промененатa история обаче се случва нещо непредвидено от гениалния откривател. СССР постига невероятни темпове на развитие и в началото на 50-те години Сталин решава да тръгне на кръстоносен поход срещу "гнилия капитализъм". Червената армия нахлува в съседните държави и за нула време стига до Берлин. Само че Сталин няма никакво намерение да спира дотук и скоро цяла Европа е застрашена от "Червената опасност". Западните държави се обединяват бързичко във военен съюз, за да избегнат грозящия погром и Втората световна война се разиграва, само че с разменени роли на главните действащи лица. Подобно на Tiberian Dawn и в Red Alert можете да играете с руснаците (по-късно те прерастват в NOD) или западняците (предшествениците на GDI).

Освен гениалните кампании Westwood предложиха на геймърите и редица други новости. В Red Alert се появиха SVGA графика, възможност за действия и с трите рода войски (пехота, флот, ВВС), впечатляващо звуково оформление (руският акцент в английския на съветските части е адски симпатичен) и най-вече много добре пипнат multiplayer. Именно тук Westwood направо разгромиха конкуренцията. Двете страни са много добре балансирани, въпреки че са съвсем различни. Руснаците разполагат с изключително мощни танкове и имат известно превъзходство във въздуха. За сметка на това западните съюзници разполагат с феноменален флот и специализирани пехотинци (шпиони и крадци), които много бързо могат да вгорчат живота на всеки прекалено самонадеян командир :-) За пръв път геймърите получиха възможност да играят през Интернет. Така Red Alert се превърна в култово заглавие и остана самотен лидер при стратегиите чак до появата на Starcraft. Дори и днес играта се радва на завиден интерес и ще бъдете изненадани от количеството на фенските страници в Интернет като зададете в произволна търсачка съкращението RA или Red Alert!

Всичко това обаче е част от славното минало на Westwood. Радостното е, че серията Command & Conquer няма да свърши с Tiberian Sun. Още отсега са обявени поне още две заглавия, които със сигурност ще зарадват всички C&C фенове.

Една от най-впечатляващите игри на тазгодишното геймърско експо ECTS несъмнено беше C&C: Renegade, новият third-person shooter по мотиви от културата поредица. Играта, която е в процес на разработка от около 2 години, първоначално беше наречена просто Commando. Целта на създателите от Westwood се основаваше на идеята да пресъздадат някои от мисиите на командосите от оригиналния C&C в нова, отделна игра. Прогресът от първоначалното демо (показано на шоуто E3) е повече от впечатляващ. Очебийни са подобренията в енджина, който вече предлага по-съвършени ефекти като фотореалистични облаци и дър-

вета, огъващи се под натиска на вятъра. Още от първата мисия става ясно, че нашият командо е от армията на GDI. Не е ясно защо, но определено си личи, че в Westwood, GDI се радват на по-голям успех. Както и да е, мускулестият тип бива спуснат в разгара на военните действия точно в тила на врага. Въоръжен до зъби, неговата главна мисия е да открие и унищожи ракетните установки на NOD. Естествено GDI не биха оставили добре тренирания си войн без съответната материална подкрепа, състояща се от мощни и футуристични оръжия.

Едно от нещата, които не могат да останат незабелязани, е, че в Renegade присъстват всички постройки и машинарии от Tiberian Dawn. Сградите ще могат да бъдат разглеждани вече отвътре, като няма да ви се налага да чакате зареждане на геометрия. Просто влизате, а енджина на играта си знае работата :-). Бъгитата примерно са чудесно средство за придвижване и обстрел на статични мишени. Ако играете в мрежа с приятел, единият може да се заеме с управлението, другият да застане на монтираната картечница и да осигурява покриваща стрелба на "натоварени" места. Приятно впечатление правят запазените дребни детайли от оригиналния C&C. След разрушаването на сграда сред пушилката остават дваматрима пазачи, които веднага излизат, за да ви атакуват от облаците прах и задушлив дим. Запознатите със стила на играта веднага биха отреагирали по подобаващ начин, използвайки своя снайпер.

Westwood не могат да устоят на изкушението да поднесат шокиращи изненади на геймърите. Засега тестовете показват, че през LAN безпроблемно могат да мерят сили до 30 души. Веднага след излизането на Renegade ще бъдат пуснати високоскоростни сървъри за джиткане по Интернет. Колкото до излизането на играта, това се очаква да стане до лятото на следващата година. Все пак е редно да се отбележи, че макар да има опция за multiplayer това заглавие е специално създадено за единична игра.

Не по-малък интерес предизвика и новината, че е започнала работата по поредната стратегия в реално време носеща гордото заглавие Command & Conquer. Третата част ще се нарича Tiberian Twilight. Почти нищо не се знае за това как ще се развие дългогодишната свада между GDI и NOD, но тъй като дори Westwood не са защитени от изтичане на информация, все пак успяхме да отрием следната информация:

В конфликта активно ще се включи трета армия. Предполага се, че това ще са извънземни, а Капе ще се окаже техен агент и досега всичко е било само подготовка (превръщането на Земята в свят на тиберий – благоприятна среда за чуждопланетяните) за същинската битка между хора и нашественици.

Картите ще бъдат още по-реалистични, предвиждат се ефекти като мъгла, снеговалеж и 3D-морфинг. Всичко това, за нещастие, все още е твърде далеч в бъдещето. Засега официалната информация е, че Tiberian Twilight ще се появи на пазара чак през другото хилядолетие т.е. 2001 година, а дотогава остава да се утешаваме с превъзходния Tiberian Sun, което също не е малко :-)

Никола Дърпатов,
Иван Георгиев

WarCraft III

Преди 2 седмици Blizzard хвърлиха истинска бомба със съобщението, че усилено работят върху Warcraft 3. Още по-интересната част от новината бе, че играта се пише от близо година и разработката е вече в доста напреднал стадий, което може да се види и от първите публикувани картинки. Това, разбира се, не означава, че можете веднага да се юрнете към най-близкия магазин и да си купите дългоочакваното продължение на хитовата поредица. Warcraft 3 ще излезе в края на следващата година и това само при условие, че Blizzard най-накрая успеят поне веднъж да се вместят в поставените срокове, което поне на мен ми се струва малко съмнително.

Това обаче едва ли е най-важното. Добрата новина е, че Warcraft 3 ще има и че играта вероятно ще промени изцяло представите на геймърите за стратегиите в реално време. Именно тук е най-любопитното от информацията, която получихме. Според Rob Pardo, който отговаря за проекта, играта ще бъде първата

Role-Playing Strategy

От Blizzard са стигнали до извода, че жанрът на реалновремевите стратегии вече е изчерпан и в него не могат да се измислят кой знае какви революционни новости. Затова те са решили да включат доста елементи от RPG. Така например в Warcraft 3 ще разполагате с доста ограничен брой единици, но за това пък ще можете да ги развивате почти без никакви ограничения. Освен това играта вече няма да бъде разделена на отделни мисии, а ще предлага една гигантска карта на Azeroth, която ще трябва постепенно да разкривате със своя боен отряд. По време на кампанията ще срещате неутрални племена и стотици NPC-та, които си водят собствен живот и могат да бъдат доброжелателни или враждебни в зависимост от общата политическа конюнктура в момента и вашето поведение.

Няма да липсват и огромни количества кръвожадни противници, чиято единствена цел е да ви вземат скалпа. Все пак от Blizzard побързаха да уточнят, че няма да става дума за нещо от типа на Baldur's Gate и познатите от предишните части на поредицата елементи ще бъдат достатъчно добре застъпени. Феновете ще се зарадват и от новината, че ще има шест различни раси, вместо досегашните две, като те, подобно на Starcraft, действително ще се различават помежду си, така че изборът на раса ще има огромно значение за хода на бойните действия и вашата тактика. Засега от Blizzard официално са потвърдили наличието на

хора, орки и демони,

а другите три раси все още се пазят в дълбока тайна. В мистерия е забулен и самият сюжет на играта. На този етап се знае само, че действието ще се развива преди Warcraft 1 и геймърите най-накрая ще разберат защо орките са станали такива кръвожадни мародери. Още няма никаква информация за multiplayer възможностите на Warcraft 3, но Blizzard едва ли ще разочароват точно в този аспект :-). Интересно нововъведение ще бъде и 3D-графиката. Специално за Warcraft 3 е разработен нов енджин, който ще предлага динамично осветление, сенки в реално време и един куп други специални ефекти. Като цяло на външен вид играта ще наподобява Myth 2, но със значително по-зрелищни графични ефекти. Така че остава само да се въоръжим с търпение и да стискаме палци Blizzard да пуснат Warcraft 3 час по-скоро...

Никола Дърпатов

RE-VOLT

В последните години производителите на компютърни ралита се опитват (и в повечето случаи успяват) да ни изненадат с какви ли не причудливи варианти на този така експлоатиран жанр. Заради безбройните игри тип Формула 1, класическите ралита, пистовите състезания и странните футуристични надбягвания с невиждани досега подобия на автомобили започнах да смятам, че е трудно да бъда изненадан с нещо в света на виртуалния рейсинг. Това обаче направиха и то по много приятен начин хората от Acclaim с тяхната Re-Volt. Като гледате заглавието, не си мислете, че играта има нещо общо с бунтове и въстания, просто става въпрос за състезание с малки радиоуправляеми колички. Когато чух за съществуването на такава игра, си помислих, че това сигурно е поредният опит някой да се направи на интересен и по този начин да припечели нещо, но опасението ми се разсея много бързо, когато видях точно за какво става дума.

Всъщност Re-Volt се оказа изключително добре и оригинално замислен, перфектно изглеждащ и с чудесен геймплей рейсинг, който до този момент няма конкуренция. На първо място сред многото причини за тази оценка, бих поставил изключително ниските системни изисквания за зрелище от такъв вид. Оказва се, че творбата на Acclaim в никакъв случай не може да бъде определена като "гълтач" на системни ресурси и така без особени усилия с нея се справят и системи отпреди две години. Липсата на набиващи се на очи бъгове също е едно от големите достойнства на играта и до този момент единственият публикуван patch е за притежателите на компютри Gateway, което едва ли ще засегне особено българския геймър.

По отношение на графиката мога да кажа само суперлативи. Оформлението на пистите е изключително като идея и изпълнение. Редуването на открити и закрити писти, невероятните пейзажи, богатите и живи цветове правят от Re-Volt впечатляващо зрелище, което няма аналог сред конкурентните заглавия.

Притеснението ми за малкия размер на автомобилите и очакването да видя по трасетата някакви групички движещи се пиксели, които наподобяват автомобили, бяха разбити на пух и прах. RC (радио-контрол)-количките са моделирани перфектно, всяка от тях е с уникален дизайн и динамични характеристики. Като отворих въпроса за колите, участващи в Re-Volt, трябва задължително да спомена, че те са 25 на брой. Разбира се, както може би и вие очаквате, повечето от тях не са достъпни от самото начало, но това не бива да ви отчайва, тъй като можете да започнете с 8, от които със сигурност ще успеете да изберете някоя, която да ви допадне. RC-автомобилчетата се отличават освен по външния се вид и по показатели като максимална скорост, ускорение, брой задвижвани колела и не на последно място по тегло. Тежеста им е особена важност, тъй като по-голямата маса гарантира по-малко неприятности при непрестанните сблъсквания. Идеалният модел, с който най-лесно може да спечелите, е с голямо тегло, добро ускорение и висока максимална скорост, но не се опитвайте да го търсите сред първите осем, които имате на разположение. За да имате възможността да се пробвате с такова автомобилче, ще трябва да спечелите сериозен брой състе-

графика	звук	оценка
92	75	93

RC рали-симулатор

производител

Acclaim
www.acclaim.com/games/re-volt

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM, 4 MB 3D Video

зания, което не става съвсем лесно. Може би сами ще забележите, че определени модели са по-подходящи за някои писти от други, но авторите са решили, че когато започвате шампионат, ще трябва да го довършите само с избрания от вас автомобил. Иначе шампионатите са четири – бронзов, сребърен, златен и платинен. Както може да се очаква, първият шампионат може да се спечели без особени проблеми, но това в никакъв случай не може да се каже и за останалите. За да се надявате на краен успех, ще трябва доста сериозно да потренирате. За тази цел авторите от Acclaim са предвидили и режим Practice, където ще можете да покарате различните автомобили по пистите, които са ви достъпни.

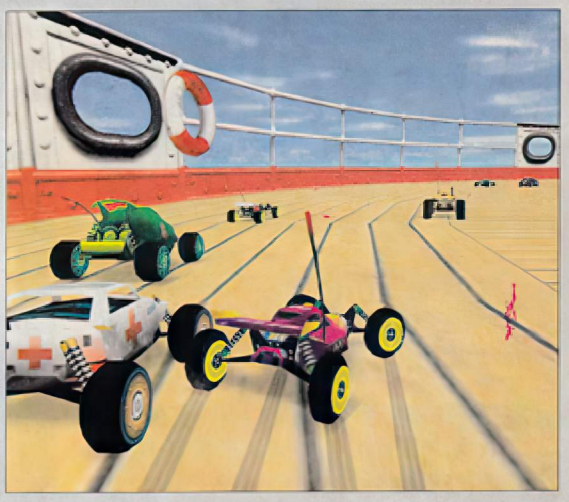
Със сериозни трудности ще се сблъскате още в битката за сребърната купа, където ще ви се наложи да се борите срещу автомобили, до които още нямате достъп и които са по-бързи и по-тежки от вашия. Като капак на всичко ще трябва да сътворите някоя печеливша стратегия, в която място трябва да намерят както изборът на автомобил и ниво на трудност, така и събирането и употребата на различните оръжия и защити, които ще намирате по пистата под формата на pick-ups. Само по този начин можете да разчитате на някакво по-смислено представяне. Важно е да се подчертае, че само класиране между първите трима ще ви даде правото да опитате сили в битката за следващата купа. Нивата на трудност са четири – Junior RC, Console, Arcade и Simulation. Те се различават по наличието или липсата на ограничение на скоростта и по това доколко реални са сблъсъците между автомобилите. Ако изберете ниво Simulation, ще усетите всички трудности на едно RC – състезание – деликатното управление, изключително бързото ускорение, чувствителността на автомобилите към всеки сблъсък.

Освен шампионатите са предвидени още няколко варианта на ралито с радиоуправляеми колички. Ако имате желание, можете да опитате единично състезание срещу противници в Single Player или пък да поставите рекорд за време в Time Trial. Малко необичайно е състезанието, наречено от авторите Stunt Arena, където ще трябва да изпълнявате акробатични номера и да събирате за тях точки. Не са забравени и любителите на виртуалните ралита срещу истински противници. Включеният режим Multiplayer позволява игра в мрежа, директна модемна връзка и през Интернет.

За тези, които искат да направят своя писта, е предвиден и така нареченият Track Editor. А ако имате желание, можете да изтеглите от сайтове на почитатели на Re-Volt множество писти, скинове на автомобили и какво ли още не.

Като цяло впечатлението ми от Re-Volt е повече от приятно. Играта е с изключително красива графика, много приятен и добре балансиран геймплей, а голямото разнообразие от автомобили, писти и форми на състезание със сигурност ще ви задържат дълго време пред екрана на вашия компютър.

Владо Георгиев



SEVEN KINGDOMS

The Fryhtan Wars

Seven Kingdoms беше една от най-приятните изненади миналата година и същевременно една от най-недооценените игри. Наистина тя не блестеше с красива графика, нито пък впечатляваше с удобен интерфейс, но за сметка на това беше единствената RTS, която дръзна да съчетае комплексността на походовите стратегии и т.нар. God games с трътката на реалновремевите игри. Не случайно всички казваха, че това единствената смесица между Civilization и Warcraft II. Seven Kingdoms съдържаше елементи на дипломация (при това много по-добри отколкото в Civ), икономика и битки, като единствено трудният за овладяване интерфейс и множеството правила я правеха недостъпна за масовия геймър, който предпочита без много-много да му мисли да мести малки човечета и танкчета.

Макар че не придоби популярност, признанието на най-реномираните западни списания и една вярна агитка от почитатели на комплексни стратегии направи известни Enlight Software и гениалния дизайнер Тревор Чан, които преди Seven Kingodoms се прочуха с Capitalism. Веднага след като излезе Seven Kingdoms, Чан се зае с продължението, което трябваше в още по-голяма степен да разкрие потенциала на тази невероятна идея и макар че се натъкна на някои спънки, Seven Kingdoms II най-сетне вече е факт. Безспорно това е една много по-красива и завършена игра в сравнение с оригинала. Фенове на предишната част бързо ще забележат колко много новости и подобрения има в SK2 в абсолютно всеки аспект. Тъй като ограниченото място не ми позволява да се впускам в детайли, ще се опитам накратко да ви разкажа за различията между Seven Kingdoms II и оригиналната игра.

Seven Kingdoms II е псевдо-реално-времева стратегия, в която макар че присъства силен икономически елемент, всичко е подчинено на завоюването на чуждите цивилизации чрез военни, финансови или дипломатически средства. Процесът изглежда на пръв поглед изключително сложен, но всъщност най-трудната ви задача в Seven Kingdoms ще е да намерите точния баланс в интегрирането на отделните елементи.

Разликите с предишната игра са много. Първо, в SK2 освен с 12-те човешки цивилизации, които включват народи като гърци, китайци, монголци, египтяни, викинги, келти и т.н. ще можете да играете и с една от седемте раси от чудовища, известни като фритани. Човешките и фританските цивилизации са коренно различни. Хората биват наказвани, когато убият цивилни, докато фританите получават награди за подобна постъпка. Фританите могат да се размножават, докато човеците трябва да наемат войниците си от неутрални градове. Икономиката на чудовищата не е задвижвана чрез търговия, а разчита на трибутните плащания от поробени градове. Освен това хората, както и фританите имат коренно различни цивилизации с напълно различно изглеждащи постройки и войски. За да създадат една добре балансирана армия от пехотинци, кавалерия, стрелци и артилерия, човеците ще трябва да присъединяват към владенията си градове на чужди цивилизации или пък да се възползват от услугите на наемниците, които се събират в кръчмите. Всичко това може да доведе до изключително интересни комбинации: например фританите могат да завземат човешки кралства и дори да влизат в съюзи с тях, докато обратното не е възможно.

В градовете единиците са разделени на два вида – цивилни и военни, като и от двата могат да бъдат излъчени шпиони. Опитни шпиони могат да крадат чужди технологии и информация, да премахват "неудобни" противникови лидери и дори да организират война между два народа. В SK2 се прокрадват и много елементи на ролева игра, тъй като отвреме навреме към редиците ви ще се присъединяват опитни герои-ветерани. Те често ще носят със себе си специални предмети, които ще

графика	звук	оценка
84	79	87

псевдо-реално времева стратегия

производител

Enlight Software / Ubi Soft
www.SevenKingdomsII.com

изисквания

Pentium 120
32 MB RAM

са в състояние да обръщат хода на всяка битка. Много артефакти ще можете да намирате също така, ако претърсвате старателно картата или при победа на фританите. В Seven Kingdoms II вече няма да можете да обучавате цивилното население и сградите ще се строят от наети от вас градски жители. Когато една сграда е готова (примерно фабрика), ще можете да назначите количеството работници, които искате да се трудят там. Изключително важно е хората ви да не стоят без работа, защото в противен случай те са по-склонни към бунтове, не плащат данъци и лоялността им към вас намалява.

Голяма промяна е настъпила и по отношение на изследователската дейност. В SK2 имате възможност да изберете какво точно ще разучавате и всичко това ще е подчинено на вашата лична стратегия. Ако искате да изградите силна икономика и да "купите" враговете си, сигурно ще фокусирате вниманието си върху технологии, които усъвършенстват различни аспекти от производството и търговията. Ако пък си падате по потайните средства за разрешаване на проблемите, сигурно ще се спрете на развитието на шпионските технологии. Бойните машини като катапулти, балисти и оръдия могат да бъдат произведени в специалните заводи и са най-подходящи за тези от вас, които смятат, че нищо не може да замени добрата стара обсада, а пък изследователският център ще им осигури многобройни подобрения в офанзивните и дефанзивните качества, както и в далекобойността им.

Всички тези алтернативи са представени в едно достъпно и въпреки всичко доста разклонено технологично меню, което в по-късния етап на играта може да служи като индикатор за посоката в развитието на кралството ви.

Макар че като цяло интерфейсът е изключително идентичен с този от оригиналната игра, функциите му са значително разширени. Освен това в SK2 за повечето команди има hotkeys, благодарение на които можете бързо да се прехвърляте между важни сгради и единици. Картата на района разполага с различни филтри, с помощта на които лесно можете да покажете само мините, бърлогите на фританите или пък независимите градове.

Керваните ви (както и преди, изобразени със симпатични камили) се управляват значително по-лесно, като сега ще можете да нагласите автоматична търговия, при която компютърът сам определя приоритетите на вашите пазари и вноса на суровини.

Чудеса са направени по отношения на pathfinding-а, като в играта са вградени няколко изключително гъвкави функции за групирани на войските ви в различни формирования (на които би завидял дори Александър Македонски), както и rally points (нещо като call to arms от Dungeon Keeper). Има толкова изключително много начини да играете Seven Kingdoms II, че тя практически ви предлага неограничени възможности за творческа изява. Със сигурност няма да сгреша, ако кажа, че SK2 е поне два пъти по-комплексна от Civilization.

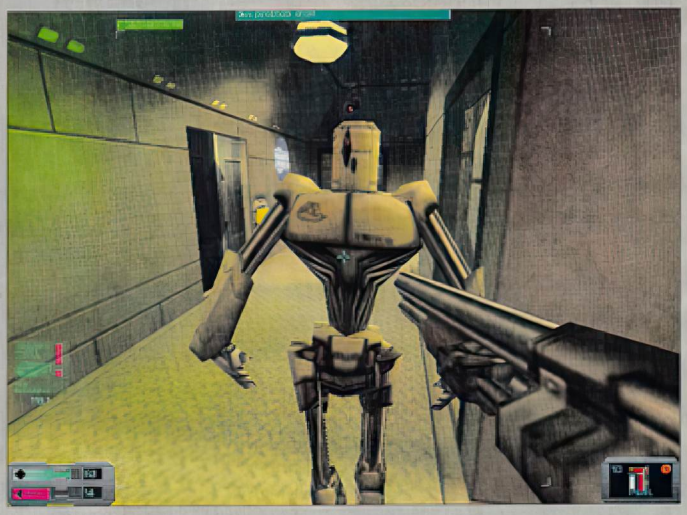
В SK2 можете да започнете кампания с избрана от вас цивилизация или с фританите или пък да си пробвате късмета на някой от единичните сценарии, в които можете да нагласяте почти всичко – от началното ви състояние, до агресивността на фританите и съпротивителните сили на неутралните градове. Тези самостоятелни мисии се разиграват върху произволни терени и различни по големина карти. В тях обикновено имат специфични цели и започвате с вече изградено кралство с определени проблеми, ограничения и условия за победа. Забавни са и нелинейните random кампании, в които имате възможността да пренасяте важни единици от една мисия в друга.

Разбира се, най-голямото подобрение спрямо предишната част е графиката. Seven Kingdoms II няма повод да се притеснява в това отношение от никоя друга стратегия на пазара, защото изградените до най-малки детайли градове и единици ще впечатлят и най-разглезените стратези. Подобрените визуални благинки със сигурност ще се понравят на любителите на Total Annihilation и Age of Empires, които протестираха заради нескопосаната графика на оригиналния Seven Kingdoms.

Тревор Чан този път наистина е успял да създаде шедьовър, който е по-добър от оригиналната игра във всяко отношение. Seven Kingdoms II е перфектно балансирана игра, която заслужава уважението на всички геймъри, защото има дълбочината, която лисваше на Age of Empires, за да вмести в редовете на стратегиите-хибриди. В момента трудно можете да намерите нещо по-добро на пазара що се отнася до стратегии. Малко игри успяват да ни изненадат с такава комплексност, която въпреки всичко не е за сметка на останалите игрални достойнства. Seven Kingdoms II, също както предшественика си, е уникална игра, която съчетава елементи от почти всички жанрове и несъмнено най-доброто от стратегиите.

Никола Икономов

system shock 2



Появата на System Shock 2 ме накара да се почувствам малко особено. Закоравелите геймъри все още си спомнят с умиление какъв революционен прелом предизвика първата част на тази игра преди около шест години. Легендарната слава на оригиналния System Shock съвсем логично генерира и крайно високи очавания по отношение на продължението.

Може би точно затова бях изключително шокиран от това, което видях на своя монитор след като включих играта за първи път. Нагласата ми беше да се сблъскам с нещо, което ще ме накара да падна по гръб от стола. Вместо това обаче по екрана на компютъра ми започнаха да се мъдрят ръбести човечета, които се мотаеха насам-натам из квадратни помещения, боядисани с не особено оригинално измислени текстури.

За мой ужас System Shock 2 ме сюрпризира с изображение, което може да се сравни

набързо скалъпена имитация

на графичния ендджин Lithtech (с който бяха направени Shogo и Blood 2), но без повечето специални ефекти. Изображението, което видях на моя екран, може би се доближава най-много до графиката на Dark Forces 2: Jedi Knight, но без отличния дизайн на нивата. Всъщност това е триизмерната платформа Dark Engine, която беше използвана от фирмата Looking Glass при създаването на уникалната Thief: The Dark Project. За жалост, изображението изглежда поскоро осакатено, въпреки че System Shock 2 е правена доста по-късно и съответно би трябвало да е на по-високо техническо ниво в това отношение. По всичко личи, че създателите на играта са били принудени да оперират с изключително осакатен бюджет и не са могли да си позволят закупуването на енджин от калибъра на Unreal или дори на Half-Life...

След това смазващо начало сигурно вече си мислите, че смятам System Shock 2 за пълен боклук. Вероятно се питате също защо съм сложил толкова висока оценка на тази игра след като смятам да я оплювам. Ами отговорът е прост – въпреки демодираната графика, която смразява кръвта на по-претенциозните геймъри като мене, System Shock 2 е нещо наистина уникално, което непременно трябва да изживеете. Просто сюжетът и атмосферата са изключително завладяващи, а от първата секунда на действието геймърът ще се почувства като безпомощна жертва от някой хорър-филм. Както и оригиналната версия, това е хибрид между ролева приключенска игра и триизмерен екшън, който кара косата на геймъра да настръхне. Звуковите ефекти и музиката пък са нещо наистина уникално, което не може да се опиша, а просто трябва да се чуе...

И все пак наистина ме е яд на дизайнерския екип, който е свършил работата си леко левашки. Просто една качествена графична платформа "а ла Unreal" и един-двама даровити

графика	звук	оценка
71	94	90

RPG / екшън

производител

Irrational Studios
www.sshock2.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

спецове по оформление на нивата биха превърнали System Shock 2 от първокласна игра в абсолютен и всепомитащ хит.

А сега, след като си излях болката по отношение на графичния дизайн, смятам все пак да се върна към сюжета. И понеже голяма част от вас вероятно само са чували за оригиналния System Shock ще започна разказа си от самото начало, тоест от предисторията. Първата част на играта се развива на космическата станция Цитадел, която за зла участ на главния герой се управлява от полуделия изкуствен интелект Шодан. Ситуацията вероятно е заимствана от романа на Артър Кларк "2001: Една одисея е космоса", където двама астронавти бяха принудени да се борят с безчинствата на побъркания си компютър ХАЛ. В System Shock обаче геймърът трябва да се справя не само с номерата на мислещата машина, но и да се побие с многочислената ѝ армия от механични слуги. На всичко отгоре главният герой страда от тежка форма на амнезия и в хода на играта трябва да разгадае кой всъщност е и какво трябва да направи. В крайна сметка, разбира се, нашият човек успява да разкаже играта на изперкалия Шодан и по този начин да спаси Земята от опустошителна катастрофа.

Действието на втория System

RTS COMPUTERS

ОФИСИ И МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Централен офис – София
/до зала "Фестивална" и стадион "Академик"/
тел: 02/971 20 20, факс: 02/971 22 44,
e-mail: rts@rtsonline.net
Магазин: бул. "Княз Дондуков" 48, тел: 986 3883
Офиси: Варна, 052/ 601 077, Пловдив, 032/ 621 691
Ст. Загора, 042/ 284 390, Габрово, 066/ 30 155
Бургас, 056/ 21 177, Плевен, 064/ 410 767
Враца, 092/ 60 041

HEWLETT PACKARD
DeskJet 610
600x600 dpi, 5 ppm
Color & Black heads
$ 89

Voodoo 3 2000
$ 99

ZYKON
F1 Racer
Profesional
$ 69

Cyberpad-
Virtual Twister
$ 36

4 in ONE!
it's a car
and a plane
and a bike
$ 60

Genius
Joystick – F12,
3 buttons
$ 8

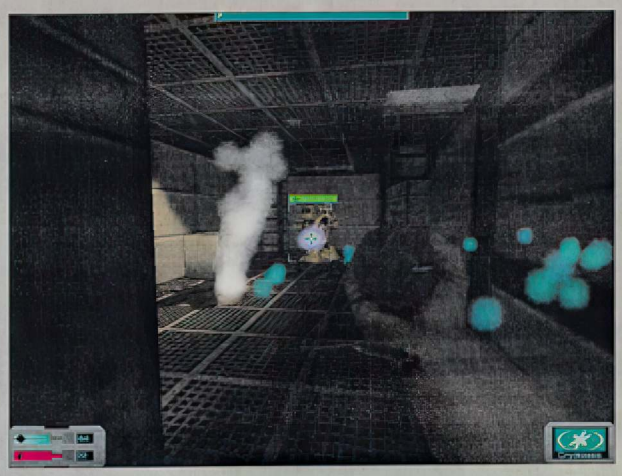
$ 24
Joystick – F23,
Digital, 8 buttons

TEAC
$ 59
Speakers 500/2, 500 W

Speakers – Teac
Power Max 1000W
Dolby Surround Pro-Logic
$ 189

Hansol
Monitor 17",
Hansol 701 P
1600x1200, 0.26
$ 250

ОФЕРТА НА МЕСЕЦА!
STB VOODOO3 2000 16MB AGP, 64MB SDRAM,
Pentium II /366A, MB FIC VL-603 i440
1.44 MB FDD, 4.3GB HDD SEAGATE,
CD-ROM TEAC 32X, SB YAMAHA,
17"Color Monitor HANSOL 0.26, LR(MPR II)
N.I.(1600x1200), CPU CONTROL,
SPEAKERS 80W TEAC,
ATX Middletower 250W,
Keyboard
$ 769
+ БЕЗПЛАТНО ВКЛЮЧВАНЕ КЪМ ИНТЕРНЕТ!



Shock започва 42 години след злощастните събития от станцията Цитадел. Гигантският провал с полуделия компютър Шодан изпраща в немилост корпорацията-производител TriOptimum. За около четири десетилетия обаче мегафирмата успява да си върне поне част от загубеното доверие. Тя дори успява да създаде първия космически кораб, който е способен да лети със свръхсветлинна скорост. Звездолетът е кръстен "Фон Браун" – на името на човека, изобретил първите ракети. В съдружие със земното правителство, известно повече с инициалите си UNN, TriOptimum предприема първото междузвездно пътуване. Всъщност функциите на хората от UNN са по-скоро да охраняват експедицията и да защитават интересите на земната администрация, отколкото да си сътрудничи с корпорацията...

И както почти винаги се случва в подобни ситуации,

човечеството бързо забравя своите герои.

Никой вече не си спомня събитията от станцията Цитадел и ролята на главния герой в разрешаването им. Нашият човек попада на Фон Браун като най-обикновен войник. Преди да се качи на борда обаче той трябва да изкара тежък четиригодишен курс на военно обучение и да се превърне в перфектна машина за убиване. Играчът може да избира между три войнски бранша – морска пехота, флотски инженер и OSA.

Войниците, които се титулуват с последното тайнствено съкращение, всъщност са специалисти по психоатака. Въпросните бойци могат да използват силата на своя разум, за да мобилизират своите умствени и физически възможности, да манипулират своите врагове и да ги убиват. За целта те трябва да разполагат и със съответното устройство за фокусиране на психоенергията, което се включва към миниатюрна букса на човешката китка. В общи линии психологическите умения на бойците OSA изключително много напомнят джедайските сили от Dark Forces 2... Всъщност в хода на играта нашият герой може да развива най-различни способности на своя организъм. Те са групирани условно в четири групи – физически параметри, военно обучение, техническа подготовка и психо-възможности. За това обаче ще стане дума малко по-късно. Сега нека пак да се върнем на сюжета на играта.

Нашият новобранец получава своето назначение на борда на "Фон Браун", който поема своя път към звездата Тау Сети 5. Героят прекарва по-голямата част от полета замразен в криогенна камера. Когато се събужда от своя дълъг сън обаче, той е принуден да осъзнае два доста неприятни факта – че на кораба цари пълен хаос и че спомените му отново са твърде размътени. Така нашият обречен на амнезия боец отново трябва да разгадава какво всъщност се е случило. Ситуацията, разбира се, е адски объркана. По всичко личи, че Фон Браун е станал жертва на извънземна агресия. Чуждопланетни паразити, наричани обикновено ксеноморфи, обладават част от екипажа и превръщат иначе приветливите ви колеги в агресивни зомбита, жадни за кръв. Освен всичко друго повечето системи на борда изглежда се контролират от някакъв откачалник на име Ксерксис, който, по всичко личи, иска да ви разкара от света на живите. Единственият ви помощник е мистериозна изследователка на име Полито, която отвреме навреме ви дава безценни съвети как да оцелеете по-дълго и ви захранва с изключително ценните кибернетични модули, необходими за развиването на отделните възможности на вашия организъм. Оттук нататък обаче е по-добре сами да откриете за какво става дума в играта. Ще добавя само, че по някое време на сцената ще се появи и вашия стар познайник Шодан, който по някакъв на чин е успял да надживее събитията от първия System Shock.

Структурата на самата игра е сравнително проста и представлява

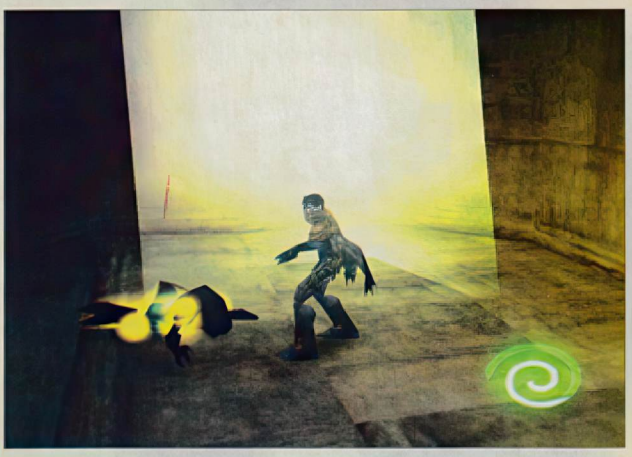
комбинация от триизмерен екшън и ролева игра

В стандартния режим играчът обикаля насам-натам из помещенията на Фон Браун със стърчащо напред пушкало и раздава правосъдие. Не си мислете обаче, че ще можете да гърмите на воля, както сте го правили в Quake или Unreal. Един от основните проблеми в тази игра е постоянният недостиг на муниции. Играчът трябва да преценява всеки свой изстрел, освен ако не иска да прекара по-голямата част от времето си в спотайване из мрачните кюшета на космическия кораб. Друг интересен момент в играта е, че оръжията на героя постепенно се изхабяват и накрая блокират напълно. Ако иска да ги ползва по-дълго, той трябва да може да поддържа и оправя своя арсенал. За целта обаче той трябва да притежава съответните умения и да ги е развил на нужното ниво, отгоре на всичко играчът не може да ползва всяко оръжие, което намери. Преди това той трябва да е преминал съответния тренировъчен курс или да е използвал събраните кибернетични модули, за да подобри своите показатели. В играта има четири вида оръжия – стандартни, енергийни, тежки и екзотични. Колкото и тъжно да звучи, за всяко от тях нашият герой трябва да се обучава поотделно. За сметка на това, ако научите умението да модифицирате оръжията, можете да превърнете и обикновените си пистолети и пушки в наистина мощни средства за убиване. Освен безразборната стрелба ще се наложи да изпълнявате и някои по-интелектуални занимания. На първо време трябва да си отваряте очите за камерите на охранителната система, които могат да включат алармата и да превърнат живота ви в истински ад. Ще трябва и да преравяте труповете на вашите избити колеги, да събирате различни полезни и безполезни предмети, да хаквате системите на "Фон Браун" и да намирате решението на различни задачи. Някои от предметите ще се окажат енигматични извънземни артефакти, които дори трябва да изследвате (ако имате желание за това и сте развили съответните научни умения). Отвреме навреме ще получавате малки порции от информация под формата на e-mail-и и дискове с дневниците на загиналите хора от екипажа. Така постепенно ще можете да сглобите цялостната картина на събитията. Преди това обаче ще трябва да избиете десетки и стотици зомбита, полудели протоколни дроиди и роботи от системата за сигурност...

Както е тръгнало, мога да пиша така и до утре. Все пак е най-добре сами да разберете какво точно ви готвят хората от Looking Glass. Лично за мен System Shock 2 беше нещо наистина вълнуващо като изключим, разбира се, непретенциозната графика. Ако обаче сте перфекционист по отношение на изображението, тази игра със сигурност сериозно ще ви пораздразни.

Момчил Милев

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



По стар навик много от презокеанските компании правят своите игри, съобразявайки се с вече не модерните конзоли на Sony и Nintendo. След като си получат обратно вложените финанси от полуделите по PlayStation фенове, идва времето, когато тези компании се сещат, че игри могат да се играят и на персонални компютри. Затова, обикновено след месеци, решават да нагодят революционното си (за конзолите) продуктче за PC, като често си спестяват труда да направят промени, които да са в крак със способностите на съвременните 3D-ускорители. "Къде, по дяволите, е бутонът Start на клавиатурата?" Защо в PC-интерпретацията на иначе чудесната игра Soul Reaver се разчита предимно на натруфени текстури, а триизмерните модели са опростени до минимум? Отговорът идва от смазващата действителност, че извън границите на родината, много хора са склонни да отделят средства за конзола, която след една година живот ще започне своята бавна и мъчителна агония. Все по-често попадам на мнението, че за компютри трябва да се създават само стратегии и екшъни ала Doom. И тъй като разрушаването е много по-лесно от създаването (Мавзолеят прави изключение), смятам, че при Soul Reaver щеше да е удачно, ако за PlayStation се използваше опростен вариант на компютърната версия. Както и да е, никой от Eidos няма да ме чуе.

графика	звук	оценка
90	93	89

action-adventure

производител

Crystal Dinamics/Eidos
www.eidosinteractive.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

След като прочетохте ропотанията ми сигурно сте решили, че Soul Reaver е заглавие без бъдеще. Напротив, играта е чудесна. Само ме е яд, че можеше да бъде много по-добра. Продължението на Blood Omen е прекроено из основи. Енджинът е нов, главният герой също. Добрият стар вампир Kain заема почетната роля на върховен злодей. След като успява да превземе Nosgoth, той се заема с подготовката за завоюване на целия свят. Първата му стъпка е да вербува свои привърженици. За целта слиза в подземния свят, където си устройва лов на души. Тези души са въплътени в шестима лейтенанти, оглавяващи шестте легиона, които след едновековна война поробват всички царства. Тъй като вампирите не си падат по слънчевата светлина, Kain нарежда да бъдат построени огромни пещи. Димът от тях се превръща в плътни облаци, покриващи цялата земя и служещи за прикритие от палещите лъчи на Светилото. Земята потъва във вечен мрак. Расата на вампирите започва да еволюира. Промените настъпват първо при Kain, а после при останалите му последователи. Човечеството е принудено да се задоволи с положението на храна за своите жадни за кръв узурпатори, малцинство, чакащо намесата на своите богове. Това продължава цяло хилядолетие, докато един от лейтенантите на Kain – Raziel има привилегията да получи "подарък" преди своя господар. Крилата, с които е надарен, са причината да бъде прокълнат от своите и заточен в Езерото на изгубените души. Вампирите са уязвими от водата, какво по-голямо наказание от това? Тогава в страданието си мъченикът чува глас, древен и властен. Гласът на Бог. Raziel получава предложение, на което не може да откаже – спасение.

Оттук започва приключението. Първото ниво на играта е изцяло създадено, за да ви помогне да опознаете свръхестествените

Божеството ще дава безценни напътствия за това как да преминавате от спектралния в материалния свят, как да използвате новите си крила и начините да задоволите глада си за кръв (който вече е преминал на по-високо ниво – глад за души). Добро впечатление прави майсторското озвучаване на персонажите. Както в Blood Omen, героите са с подчертан британски акцент. Лесно доловими са нотките на ирония или отчаяние. Това е важно като се има предвид, че присъствието на божеството се изразява единствено чрез неговия глас. От друга страна, повечето от анимациите не са рендвани, а използват енджина на играта, което значи, че настроенията не могат да се покажат графично по убедителен начин. Бързам да спомена и за невероятно пресъздадените движения на Raziel. Няма да е пресилено, ако кажа, че всеки негов жест говори. Не се чудете, ако след безуспешен опит да бутнете някоя врата, Raziel вземе да я изрита от яд.

С всяко следващо ниво, интензивността на играта нараства. В началото ще разполагате само с острите си като бръснач нокти. След схватка с противник, можете да отнемете душата му, а с нея и специалните му умения. За улеснение програмистите са предвидили отделен бутон за насочване към опонента. Много от съществата, с които ще мерите сили, са завидно подвижни и неизползването на този бутон при големите мелета ще доведе до... Тук е мястото да спомена за това, което ме изуми. За първи път в екшън-игра главният герой е безсмъртен. Няма зададен брой "животи". Ако изгубите наличната си енергия, отивате в нематериалния свят, където възстановявате силата си и сте готов за нови подвизи. Оръжията в Soul Reaver са задължителен елемент. С тях можете да посичате, намушквате, палите... Ексцентричната им употреба е причината да наричат играта Legacy Of Pain. Имайки предвид, че ще се сблъскате с над 20 вида страшилища и 12 boss-а, стратегическото използване на наръчните средства ще ви е само от полза.

Независимо че бях малко разочарован от реализма на нивата, Soul Reaver беше нещо повече от увлекателна игра. Хареса ми наличието на нови елементи в жанра, които нарочно няма да описвам, за да не ви развалям удоволствието от геймането. Няма нещо, което да дразни особено, като изключим странните завъртания на камерата в най-неподходящия момент. Но това не е проблем. Налице са цели три бутона за ръчната ѝ настройка:-) Несъмнено на любителите на Tomb Raider и ShadowMan ще им допадне и това интерактивно приключение. Феновете на Blood Omen може би ще се стреснат от новия облик на продължението, но това едва ли ще бъде особен проблем – управлението е все така семпло, а атмосферата на оригинала е запазена. Единствено бруталното насилие ме възпира да кажа, че Soul Reaver е подходяща за всеки геймър, но като се сетих как едно невръстно хлапе ме разби на "Blood", смятам да се откажа от по-нататъшни коментари...

Иван Георгиев

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:
Pentium III 450 MHz
RAM 128 MB 7ns
Motherboard Abit BE6 (UDMA 66)
VIDEO Creative RIVA TNT2 16MB
CD Rom Teac 32x
HDD WDC 10.2 (UDMA 66)
Monitor CTX 711T (Trinitron, 95kHz)
Case ATX 300W, FDD 1.44, KBD
BTC, Microsoft Intelli Mouse, FAX
Modem Sportster 56.6 (v.90, X2),
Sound Creative Sound Blaster Live,
Speakers Teac Power MAX500
(+Subwoofer)
$1430

CPU Pentium II Celeron 333MHz
Video Rendition 4 MB AGP
Color Monitor 14"
Zida LX 98-CT socket370
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 4.3 GB
CD-ROM 32X TEAC, FDD 1.44
Sound Card Yamaha XG PCI
Mouse 3but, Keyboard Win'95
Case AT
$540

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40

PIZZA SYNDICATE

Помните ли Pizza Tycoon? За мен това си остава едно от най-свежите и нестандартни заглавия за всички времена, а идеята да се съчетае управлението на верига пицарии с тъмна криминална кариера в "подземния свят" е направо гениална. Явно хората от немската фирма Software 2000 са на същото мнение, защото тяхната игра Pizza Syndicate не е нищо повече от римейк на някогашния Pizza Tycoon. И макар че швабите никога не са били царе на оригиналните хрумвания и новаторските идеи, те за пореден път доказват, че се справят отлично, когато става въпрос за възкресяването на някоя позабравена стара концепция. И така – пригответе се да играете

Pizza Tycoon под нова шапка

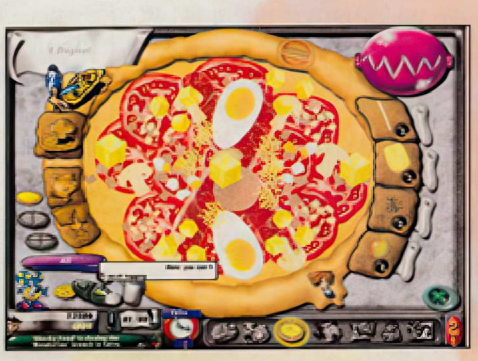
Играта си е все същата – започвате кариерата си като жалък мияч на чинии с големи амбиции. Заемате пари и откривате първата си скромна пицария, наемате няколко кьорави сервитьорки и един сакат готвач и започвате своето съревнование с могъщите конкуренти. Няма да се спирам подробно на обзавеждането на ресторанта, подбирането на персонал, изборът на доставчик и рекламната кампания, защото всичко това вече сме срещали по един или друг начин в други игри. Задължително обаче трябва да кажа няколко думи за един от най-забавните моменти в играта – създаването на собствени пица-рецепти (това също е стара идея от Pizza Tycoon). Тук можете да се проявите като японски сумо-борец, редящ икебана – продуктите, които можете да използвате в пиците си са много и най-разнообразни: десетки зеленчуци, плодове, месни и млечни продукти, деликатеси, гъби и подправки. Жителите на всеки град имат определени предпочитания, представителите на всяка социална прослойка – също. Например плодовите пици най-често се харесват на децата, а простите работници трудно ще оценят черния хайвер, повишаващ цената на пицата им с пет долара. Предвидени са и някои свръхекзотични съставки, които поне аз не бих рискувал да опитам – мравки, змии, скакалци и дори... сирене! Но за моята фобия към сиренето ще ви разкажа някой друг път (подробно и с илюстрации, *бел. ред.*), сега нека се върнем на играта.

Скоро ще разберете, че спретнатият ресторант, любезният персонал, вкусните пици и добрата реклама няма да ви бъдат достатъчни, за да се преборите с опонентите си. Защото играта бързо загрубява – в складовете ви се появяват гризачи, в пиците – разхлабителни, саботьорите на конкуренцията не бездействат и, за да оцелеете, трябва да им отвръщате със същото. Ако докажете себе си пред Мафията, ще можете да се възползвате и от по-сериозен арсенал – бухалки, автомати, базуки и бомби.

Борбата е безмилостно жестока, борбата, както казват, е епична...

За да станете майстор на Pizza Syndicate, ви е необходим и един особен, по италиански двойнствен мироглед (няма значение, че е правена от немци) – "Луиджи, след като свариш спагетите се обади на момчетата – ще направим едно приятелско посещение при конкуренцията. Вече съм платил на кмета и полицията, така че никой няма да ни безпокои". През цялата игра трябва да съчетавате Светлата и Тъмната страна на италианския национален манталитет. При успех ще завършите играта като уважаван шеф на световна верига от пица ресторанти и Кръстник в подземния свят. При неуспех – ви очакват трудовата борса, панделата, безименен гроб в околностите на Рим или пък дъното на някой от венецианските канали.

Надявам се все пак да не получите погрешна представа за Pizza Syndicate – не става въпрос за ма-



графика	звук	оценка
72	66	70

стратегия в стил Sim/Theme

производител

Software 200
www.pizzasyndicate.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

фиотска симулация с непрекъснат екшън и улични войни. В основата си играта е стратегия, издържана в стила на старите серии "Sim" и "Theme", където икономическите елементи и въображението на играча са от първостепенна важност. Но също както в една добра пица се слага "от всичко по малко", така и в Pizza Syndicate (както и в Pizza Tycoon преди нея) са съчетани множество наглед несъвместими елементи от различните стратегии и дори от другите игрови жанрове – например екшъните и ролевите игри.

Ролевите елементи

В началото имате възможността да си създадете свой собствен, уникален персонаж, като зададете своите качества и способности в почти 20 категории (като "готварство", "продажби", "менидж-мънт", "здраве", "енергия" и пр.). За да има справедливост, когато повишите стойността на някое от тези качества, губите част от началния си капитал или пък възрастта на героя ви се увеличава (а това означава, че ви остава по-малко време до пенсия). Няма никакъв смисъл да "надуете" до край всичките си характеристики, защото тогава вашият "г-н Съвършен" ще представлява 100-годишен дядка без пукнат цент в джоба. Трябва да прецените кои конкретни показатели са по-важни за вас, а това в голяма степен зависи от вашия игрови стил – ако си падате по мафиотските мисии и екшъна трябва да заложите на "кураж" и "здраве", ако искате да създавате пици-шедьоври, то задължително трябва да повишите "готварство" и "талант" и т.н. Портретът на вашия герой се създава автоматично в зависимост от тези качества, като са възможни стотици хиляди алтернативи. Аз лично се позабавлявах десетина минути просто да наблюдавам различните муцуни, които се получават при промяна на един или друг показател (написал съм кратка 3-томна монография на тема "Как готварският талант влияе върху формата на носа на героя?").

Вашите потенциални служители също разполагат с аналогичен набор от качества. Когато наемате персонал, трябва да обръщате особено внимание на показателите "здраве", "надеждност" и "мотивация", защото дори най-добрият готвач или сервитьор няма да ви бъде полезен, ако непрекъснато отсъства по болест или редовно закъснява за работа. Когато ви омръзне да играете с началния персонаж, можете да го пенсионирате и да прехвърлите бизнеса в ръцете на някой от неговите подчинени. След това продължавате играта с новия герой и имате възможността да се възползвате от неговите конкретни таланти.

Тези ролеви елементи внасят приятно разнообразие в играта, но пък от друга страна като че ли я усложняват прекалено. Скоро ще почнете да си задавате въпроси от рода на: "За какво точно ми служи показателят Personality?", "Изобщо има ли някакво значение какви са характеристиките на героя ми?" и "Не е ли по-добре да се откажа от тази игра и да се захвана с ядрена физика, че там нещата са по-простички?". Освен това съществува реална опасност да станете разногледи и да се загубите из хилядите екрани с опции, а нестандартните, кичозни бутони в комикс-стил допълнително ще ви объркат.

Интерфейсът е направо трагичен::

за овладяване на играта са необходими часове

Разбира се, предвиден е спомагателен текст (help), който би трябвало да отговори на въпросите ви, както и тренировъчна кампания (tutorial), но те съвсем не са достатъчни. За да се преборите с Pizza Syndicate, ви е необходимо най-вече търпение.

Може би играта щеше да е далеч по-удобна, ако авторите ѝ бяха предпочели някой по-традиционен и непретенциозен интерфейс, защото така тя изглежда неприлично шарена – анимираните курсори, бутони и менюта в началото изглеждат доста симпатични, но скоро след това започват да ви объркват и да лазят по нервите ви. Колко по-прости бяха нещата в Roller Coaster Tycoon например – там за половин час играчът беше напълно наясно с интерфейса. Аниматорите на Pizza Syndicate са се постарали да подчертаят шантавата идея на играта с нестандартен външен вид, но като че ли малко са попрекалили.

Въпреки това, ако имате смелост и време – веднага се захващайте с Pizza Syndicate, тя е едно много добро заглавие, представител на жанр, който в момента определено не е презаситен. Не си мечтайте обаче за кървави пица-детмачове срещу приятелите, защото multiplayer не е предвиден. За сметка на това AI-то на компютърните опоненти е доста добро, а и са създадени множество single player сценарии по цялото земно кълбо. Всеки град има свой уникален облик, но София и Пловдив за съжаление все още не са включени. Кой знае – може би в следващия expansion pack ;-)

Боян Спасов

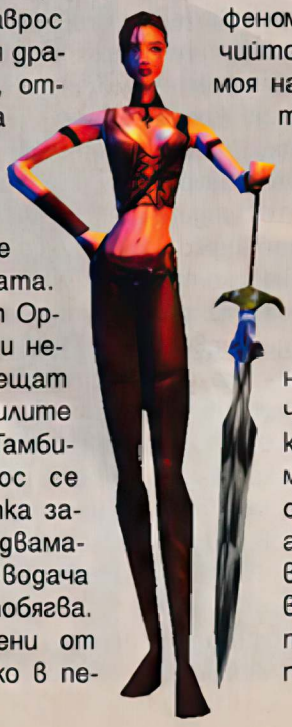
Drakan
Order of the Flame

Винаги съм знаел, че на кака Лара и като тяло, и като интелект, и въобще като игра ѝ е липсвало нещо. Когато си пуснах Дракан, разбрах какво е то. Добрият сюжет на новата творба на Surreal Software е първата приятна изненада за геймърите.

В света Дракан раси и видове воюват от незапомнени времена за надмощие и господство един над друг. Това продължава хилядолетия. Но в най-високите планински масиви живее човешко племе, чийто мъдър водач Олорин се обръща към магическите книги и намира разрешение на проблема. Сключва примирие със съседите, които по стечение на обстоятелсвата са дракони. Доверието между тях расте и те започнват да си помагат и вярват. Силата на съюза нараства невероятно бързо, обхваща и съседните региони и с течение на времето се създава ново общество. Най-висша негова проява е споразумението, наречено Свързването. Ритуалът се провежда в местността Драгонстоун и се състои в това, че най-смелите и храбри войни сред хората разменят с дракони своите "Кристали на Душата" и споделят остатъка от живота си с дракон. Свързаните образуват Ордена на Пламъка – странстващи защитници, въплъстяващи идеалите на новия строй и негови разпространители. Водени от своята вяра, за кратко време те успяват да обединят разпокъсаните и воюващи племена в една велика нация. За Дракан настъпват златни времена. Поколенията заживяват в мир. Но и тук, както навсякъде, има потайни и мрачни общества, недоволни от новия и силен ред. Те създават Ордена на Мрака, за да разбият мира и да създадат Хаос, в който да господстват. Неговият водач Наврос изучава тъмната страна на магията и чрез ловка измама успява да се издигне до водач на Ордена на Пламъка. Една привечер той събира Братството на Пламъка в Драконовата Кула и чрез магия я разрушава, затрупвайки по-голямата част от неговите членове. Вече много по-силен, с помощта на черна магия Наврос присвоява душата на своя дракон Карос и повече звяр, отколкото човек, въвежда армията си от полуживотни-полухора в градовете, избива населението, разрушава къщите и опустошава реколтата. Единствените оцелели от Ордена на Пламъка – Херон и неговият дракон Арок се срещат в решителен бой със силите на Мрака на платото Тамбилан. Там Херон и Хаврос се сблъскват и дългата битка завършва с смъртта и на двамата. Виждайки гибелта на водача си, мракобесната армия побягва. Оцелелите дракони, водени от Арок, се прибират дълбоко в пещерите си. Дракан отново се разпада на малки царства и държавици. Нациите заживяват разпокъсано, но мирно. Така минават много години. Орденът на Пламъка остава жив само като легенда. Но Армията на Мрака се решава на поредната си война срещу Дракан... Точно тук след едно прекрасно интро започва самата игра, за която бих казал с чисто сърце:

Tomb Raider is Dead, Long Live Drakan!

Играта е просто зашеметяваща, увличаща и невероятно красива. Геймплеят е на много добро ниво – балансът между екшън и адвенчър е дотолкова добре намерен, че в момента, в който си помислите "тук няма минаване" и малко след това... сте свършили нивото. Нивата са доста и огромни, пълни с изненади, невероятни природни феномени и дебнещи врагове, чийто интелект надминава и моя на моменти :). Ако срещнете страж и се доближите до него, така че да ви чуе, гарантирам, че ще си имате работа и с тези, които той извика. Всяко ниво има специфична атмосфера, в които ви въвежда много добре направено не малко филмче, в което ви се обяснява какво да направите. Не можах да намеря опция за субтитри, за жалост, но английският не е сложен и всеки според мен би трябвало да се справи. Картата (Tab) е един идеален помощник – освен къде



графика	звук	оценка
94	91	97

приключенски екшън

производител

Psygnosis
www.drakan.net

изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM, 4 Mb Video, DX 6.1

сте, показва посоката, в която Ринн гледа и на нея се изписват и задраскват задачите. Прекрасно е наличието на

много куестове един в друг,

които не натоварват, а само разнообразяват играта. Арсеналът от оръжия е от най-големите, които съм виждал – над 35 броя, от къс меч до огромен лък с магически стрели. Всяко оръжие има по два режима – удар/стрелба и защита/прицелване. Ще ви подскажа малко: ако не можете да вземете оръжие, пуснете навън от инвентара някое, което не ползвате и да пробвайте пак :-).

След всеки победен дракон-бос вашият дракон Арок придобива неговата сила и овладява неговото "оръжие" – след битката с ледения планински грозник например можете да замразявате противника. Враговете са поне 20-30 вида и всеки от тях има поне по две разновидности. Като се започне с малки страшници с брадвички, през по-големи такива и стигнем до няколко вида огромни същества, които са нещо средно между кон, слон и динозавър с размер на Импайър Стейт Билдинг или поне Айфеловата кула! Освен повтарящите се във всяко ниво средностатистически гадини, отделните нива имат и свои собствени, които не са за подценяване въобще. Когато добиете малко повече ловкост, ще видите как, ако ударите врага в ръката, тя се отделя от тялото, пада на земята, той я поглежда, установява липсата ѝ и след страшен вик, обливайки всичко наоколо в кръв, умира, гърчейки се. Енджинът, на който е правен Дракан (Riot Engine), е нещо феноменално – той работи безпроблемно на ВСИЧКИ видеокарти – от най-простия Virge DX на S3 до TNT 2 и VooDoo 3! Звукът и музиката са много-много приятни и освен добре изпипаното свистене на мечове, бойни брадвички и стрели, добро впечатление прави и фоновата музика, която се променя в зависимост от действието. Графичната част от енджина има поддръжка на 16- 24- и 32-битов цвят, мултитекстуриране, скелетно анимиране, невероятно осветление в прекрасно изградена околна среда и всичко това се движи, мърда, стене и се бие доста добре на P 200!

Като прибавим към това и летенето с Арок, придружено с въздушни битки с дракони и стрелящи кули, насочвани от двукраки глигани с шотландски полички, смятам, че започвате да разбирате защо изиграх играта на един дъх. А докато гледах Ринн през цялото време в гръб, ме убиха поне десет пъти заради най-прекрасния, повтарям, най-прекрасния задник, качвал се на монитор в последните 15-ина години!

Когато започнете играта, първият въпрос, с който се сблъсквате, е: "Къде ми е оръжието?". Отговорът е – в инвентара, клавиша "End". Извадете го и се впускайте в безкрайния екшън на една от най-страхотните игри – Дракан!

Пеню Дачев

А това е "истинската" Ринн – манекенката, послужила като прототип на героинята от Drakan.

HOMEWORLD

графика	звук	оценка
89	67	76

3D космическа стратегия в реално време

производител

Relic Entertainment
www.homeworld.net

изисквания

Pentium 266
64 MB RAM, 3D Video

Време е феновете на стратегиите в реално време да си проверят наличните запаси от кърпички за попиване на радостни (и тъжни) сълзи – ще им потрябват. Homeworld, дебютната игра на канадската фирма Relic, бележи нов етап в развитието на RTS-жанра. Външният вид на първата триизмерна стратегия в реално време ще предизвика мощно изригване на геймърски възторг... Бумът може да се сравни с този при излизането на революционния Half-life – първия истински интерактивен филм.

Homeworld предлага изцяло 3D-gameplay, внушаваща благоговение графика, брилянтно рендерирани кораби, лесен за овладяване контрол и жестоки битки в стил Star Wars. В играта разполагате с богат набор бойни и други кораби с различни възможности и показатели за цена, маневреност, скорост, въоръжение и огнева мощ.

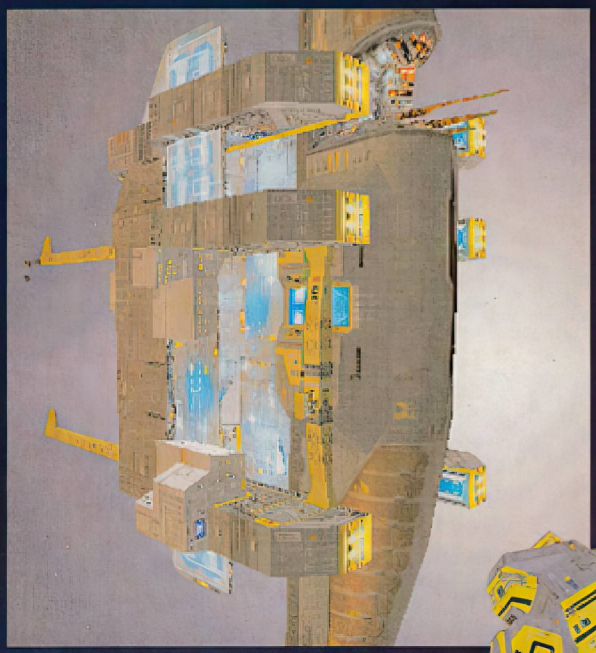
Можете свободно да летите с цялата си флота в 3D-среда без никакви ограничения. Не само това – трябва да нападате и да се отбранявате едновременно от всички посоки.

Сюжетът е в основни линии следният – преди няколко хилядолетия вашият народ (Kushan), някога горд и могъщ, е изгонен от родните си места и изпратен в изгнание в най-отдалечения край на галактиката от нашественици (Taiidan). Сравнително неотдавна археолозите откриват древен артефакт, който изглежда показва центъра на галактиката като местонахождение на прародината ви. А междувременно планетата, която обитавате като презрени каторжници, предлага все по-тежки условия за живот :-). Бидейки любознателен народ и притиснати от спешната нужда да си намерите по-годен за живеене свят, започвате 70-годишен строеж на кораб-майка, който да натовари и евакуира милионното ви население. С приключването на строежа започва играта. Поемате контрола над кораба-майка, върха на технологичното развитие на вашата раса и тръгвате да откриете какво показва пътеводният камък. Достатъчно, нали? Видяхте ли графиката? Имайте предвид, че screenshot-овете не дават дори частична представа за реалността. Играта използва собствен engine, създаден от Relic и с помощна машина и съответната карта (примерно TNT2) можете да играете дори на 1600x1200!

Някои от вас сигурно ще се учудят като разберат, че в нея няма и грам видео. Графиката обаче е толкова красива, че всъщност изобщо няма нужда от него. Направо ще ви секне дъхът. Разбира се, Homeworld не е най-прекрасната игра, създавана някога, а и космосът доскучава след известно време, но заглавията, които могат да се похвалят с толкова изящна графика, особено в strategy-жанра, никак не са много.

Можете да играете с всяка от двете основни раси (и елементарно да декорирате флотата си в любимите си цветове), но докато трае дългото ви пътуване освен корабите на противниковата раса из безкрайните пространства ще срещате и разбойници, търговци на оръжие (те са си най-безсрамни изнудвачи) и други неприятни твари. Лошото е, че независимо дали играете с Kushan или с Taiidan сюжетът си остава един и същ. Промяната е само във външния вид, някои от наименованията и в тонажа (но не и в скоростта) на корабите ви. Тъй като имате един основен враг може би ще ви бъде интересно да поиграете и с него и да участвате примерно в разрушаването на гигантския кораб-майка на Kushan – страхотна гледка!

Що се отнася до геймплея, той не е съвсем типичният за стратегиите в реално време. Изпращате кораби да събират и преработват ресурси в ресурсни единици (RU's), откривате технологии и създавате армията си. Тъй като за разлика от останалите RTS няма база, която да управлявате, тук имате значително по-малко работа между битките. Ако група кораби постра-



да, трябва единствено да им зададете командата "Dock" и те ще отлетят мигом към майката, за да бъдат бързо възстановени. Homeworld прибавя само една нова възможност в управлението на базата (в случая кораба-майка) – можете да я преместите на по-близко до находището на ресурси място. Relic са се отказали изобщо от разузнаването, замествайки го с така наречения "Вездесъщ поглед", който в играта се казва "Sensors Manager". Това е подвижна карта на галактиката, която показва вашите кораби като зелени точки, а противниковите – червени. Нямате никаква нужда да разузнавате, единствената причина да изпращате сонди е да видите какъв вид кораби има точно врагът. Освен това винаги имате представа къде точно се намира заплахата. Това е сериозен недъг на играта, тъй като добре планираното разузнаване винаги е било сред главните предмети на стратегиите в реално време. С елиминирането на този аспект от геймплея Relic са принизили Homeworld до нещо като екшън-игра, базирана на стратегия.

Управлението е направено много семпло и се усвоява бързо в подробен, но не разточителен tutorial – десен клик върху всеки маркиран кораб ви показва меню, от което избирате прегрупирането на флотата в различни формирования, бойните тактики, както и командите за рециклиране, движение, превантивно самоунищожаване и прибиране в кораба-майка. Изследването на нови технологии и строежът на нови кораби също са съвсем прегледно организирани. (Добре е да знаете, че ако построите два изследователски кораба вместо един, ще съкратите значително времето за изобретяване.) Имате и пълен контрол върху позицията на камерата. Тя се насочва автоматично, когато маркирате някой от корабите (единствено по време на битка става самостоятелна и се налага да я "центрирате" на всеки 5 секунди, ако не искате да загубите изцяло поглед върху събитията. Сигурна съм, че това е специално изобретение на Relic за покачване на адреналина на играча – разлютен като оса от ненавременното своеволие на камерата той се нахвърля с грозни псувни на уста върху противника и обезумял побеждава с хаотично кликане из мелето). Работата е там, че не малка част от мисиите можете да завършите успешно и без изобщо да полагате умственото усилие да изберете ефективна стратегия. Homeworld остави у мен горчивото подозрение, че трябва просто да налучкам някакво определено от авторите количествено съотношение между различните кораби, а когато битката започне, спокойно мога да отскоча до хладилника. Определено експериментите с построяването на различен брой кораби от даден клас са по-резултатни от изпробването на бойни тактики и формирования. Едно от началните нива примерно

започва с анимация, в която ви предупреждават за вражеско нападение над криогенните ви камери. Лесна работа, но когато от нападателите останат само димящи развалини, изведнъж се оказва, че е трябвало да не се вживявате толкова и да плените един от корабите в що-годе прилично състояние, за да откраднете технологията му. Прекарах позорно много време в съставяне и изпробване на различни тактики и стратегии за едновременното пленяване на враг и съхраняване на замразените тела. Точно взех да се съмнявам в успеха на това начинание, когато открих, че вместо един salvage corvette по неизвестна причина са ми нужни два! Пуснах ги да пасат и докато те геройски се справяха сами със сложната задача, без дори да им показвам целта(!), проклинах гласно гения на програмистите...

Обикновено изкушението да си построите грамадна флота е голямо, защото и враговете са многобройни. Все пак е по-целесъобразно да създадете примерно пет различни бойни групи, за да се справите с битките на повече фронтове. Така нареченият rush не е мъртъв и това също усложнява задачата да се квалифицира Homeworld. За нещастие, въпреки тези стратегически елементи, е твърде трудно да разберете какво става. В космоса няма горе и долу, дясно и ляво и насочването към цел в различна равнина не е лесно. Ако наистина искате да виждате как се развиват действията по време на битките, трябва да отдалечите камерата така, че от вашите и чуждите кораби да се виждат само точки, цветни светлини и миниексплозии, иначе гарантирано ще загубите ориентация. Има едно нещо, което е общовалидно за всички RTS-игри. Действието се развива на Земята (или на друга планета). Дори вселюбимата Starcraft забравя за космоса и свършва на твърда почва. А в Homeworld няма какво да забави противниковите единици, нито начин да избегнете непрекъснатите битки и да предпазите Майката.

Играта поддържа стандартен мултиплейър като всеки от играчите ще може да си построи доволно голяма космическа армада.

Грозните анимации между нивата приличат на старомодни рисувани филмчета за възрастни, но са кратки и няма да се поселят в кошмарите ви, за разлика от дивашките тамтами, огласящи презарждането. Ако пренебрегнем осъдителната според мен практика за озвучаването на PC-игри да се ангажират сладкопойни хорове, музиката си тежи на мястото и като казвам, че не натоварва нервната система на геймъра, казвам всичко за нея. Звуците от експлозиите също са на ниво.

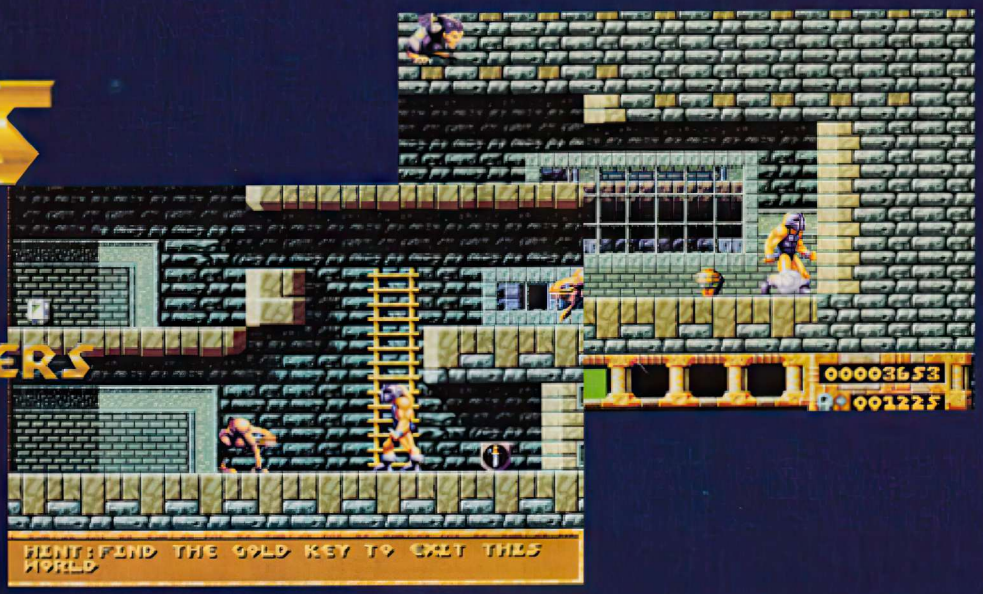
Създателите на играта си позволиха публично да я оприличат на Master of Orion II, но тъжната истина е, че тя ни най-малко не заслужава подобно ласкателно сравнение.

Ако Relic решат в бъдеще да уравновесят баталните със стратегическите елементи и напишат неустоим сюжет за компенсация, ще стане страхотна игра. Изправена пред смазващата конкуренция на Tiberian Sun обаче, тази стратегия е разочароваща.

Елица Тодорова

GODS

A BITMAP BROTHERS GAME



Когато в редакцията стигнахме до решението, че ретрото в този брой ще е Gods, Георги изпадна в делириум, който безмалко да му коства едната ръка (защото се размина на косъм с тавана). Причината е, че това е най-любимият му arcade за всички времена и несъмнено той не е единственият, който мисли така. Всъщност, хората в България, които си спомнят това заглавие, сигурно се броят на пръсти, тъй като през далечната 1991-ва година компютрите, отговарящи на изискванията на играта, бяха доста малко. В днешно време никой няма да се впечатли от графика в 16-цветови режим EGA/VGA, но тогава тя си беше постижение. Тъй като до Gods подобни игри можеха да се видят само по конзолните системи, бе направо невероятно човек да си я играе на XT-то (дори малко влачеше на по-бавните машини). Авторите, Renegade, излизат с това дебютно заглавие и скоро се прочуват като специалисти в правенето на игри за различни играли платформи . Ето защо Gods като първият от техните най-големи хитове имаше версии за: Amiga, Atari ST, IBM PC, Archimedes, SNES, SEGA MEGA DRIVE...

Историята на играта би трябвало да се развива в древна Гърция, където един герой трябва да докаже себе си като победи четирима богове и така да стане безсмъртен. Всеки бог има свой собствен свят, разделен на четири нива. В крайна сметка трябваше да се минат 16 нива, а това в никакъв случай не можеше да стане за 1-2 часа. Тогава нямаше такова нещо като Save и Load (и по-добре даже) и единственото спасение да не играете всеки път отначало бяха паролите, които получавате в началото на всеки свят. Главният герой може да се оприличи на "един симпатично-ръбест тип с каска на главата", когото виждате в профил да се разхожда по нивата. Боговете, на които е тръгнал на гости, не си пилеят оставащото им време и всячески се стремят да му вчерпят живота, пускайки по петите на нашия тип всевъзможни гадове, гадинки, и гадняркови. Нашият герой има бойната задача да им свети маслото като ги цели с ножове, брадви, копия, а те от своя страна, също като опълченците на Шипка "...желязото срещат с железни си гърди и хвърлят се с песни в свирепата сеч, като виждат харно, че умират веч". Трофеите от битката, разбира се, се полагат на победителя и могат да бъдат похарчени в най-близкия магазин за закупуване на нова екипировка и храна, която ви възстановява енергията. После – отново битки и пак в магазина и така до... големия, тлъст и божествен бос. Ама си е наистина голям, таман 3-4 пъти по-голям от героя и при това доста агресивен и безкомпромисен. Естествено всяко "босче" си има и система за утрепване, защото в противен случай би било немислимо да му откъснете и косъм от четината.

Това е и първата игра, която показа на PC-феновете невероятно разнообразие от противници, оръжия и други бонуси, толкова характерни за класическите аркади. Все пак Gods не може да се нарече просто аркадна игра, тъй като ключът към всяко ниво е някакъв пъзел, който може да бъде доста коварен. Така че екшънът беше добре оплетен с логическите загатки, а да минеш играта като събереш всички бонуси, бе много сериозно предизвикателство.

Графиката е изпипана до най-малкия детайл, въпреки 16-те си цвята е нещо много стилно и дори сега, 8 години по-късно, играта изглежда все така привлекателна. Като прибавим към това и факта, че авторите са се постарали да напишат система за интелигентно управляване на противници (т.е. AI), можете да си представите колко бе забавно да седиш и да блъскаш Gods с часове. Стилът на картинките е много труден за описване, тъй като съчетава наглед несъвместими елементи. Една приблизителна дефиниция е – "ретро-техно-антично-митологическа идилия". За втора игра с подобен графичен стил не можем да се сетим и това е още една причина толкова много да харесваме Gods.

Като доказателство за големия успех на играта, ще споменем и факта, че през 1992-ра година тя получава наградата "ACE Trailblazer" (явно Bitmap Brothers и Renegade много се гордеят с това, тъй като са го посочили с големи букви на сайта си). Най-голямата награда винаги си е била признанието на феновете, а Gods си остава в топлистата на хитовете на всички времена за всички платформи, за които е била издадена.

Георги Пенков, Боян Спасов

APACHE HAVOC

От много време насам на пазара не се е появявал качествен симулатор на бойни хеликоптери. Точно затова ми е малко чудно как представител на този жанр като Apache vs. Havoc може да убегне от полезрението на геймърските медии. Въпреки че не е съвсем нов и има няколко месеца история зад гърба си, този симулатор може да бъде наречен еталон за себеподобните си. И докато геймърското братство с нетърпение очаква GT Interactive да пусне на пазара симулатор на руския боен вертолет Ка-52 – "Алигатор", тази игра определено е най-доброто нещо, с което хеликоптерните фенове ще трябва да се задоволят.

Apache vs. Havoc е най-красивата игра с вертолети, която е издавана до момента. Най-интересното нещо е, че качественото изображение не е за сметка на реализма. В повечето случаи симулаторите с брилянтна графика се оказват пълен въздух под налягане, когато загорелият компютърен авиационен ас се вкопчи в джойстика и започне да блъска с пръсти по клавиатурата. Сигурно си спомняте също, че например Falcon 4.0, който е най-реалистично направеният от всички симулатори, не изстисква и 50 на сто от възможностите на вашата графична карта.

Играта на Empire Interactive обаче е приятно изключение от това порочно правило. Тя ще хипнотизира с възможностите както най-разглезените фенове на първокласното изображение, така и поклонниците на съвършения реализъм. Единствено почитателите на аркадните "симулатори" от типа "летиш и пукаш като разпран" може би ще останат малко разочаровани...

Apache vs. Havoc ще ви позволи да подкарате най-добрите щурмови вертолети, с които разполагат американците и руснаците в момента. Това са легендарните AH-64D – Apache Longbow и Mi-28N – Havoc B. Двата бойни хеликоптера доста си приличат по летателни характеристики и въоръжение, предназначени са за аналогични операции и си оспорват лидерското място в своя клас. Събитията в този симулатор ще позволят двата щурмови вертолета да премерят сили в три географски региона – Куба, "Златния триъгълник" и Грузия. В първата кампания Фидел Кастро се опитва да изгони американците от залива Гуантанамо и аргументира своето искане с масиран артилерийски огън. Янките са изправени пред две възможности – да евакуират своя военен персонал от "Острова на свободата" или да отвърнат на удара. И двата варианта обаче са твърде неприемливи за силите на Чичо Сам...

Следващата бойна операция хвърля вертолетните пилоти в района на "Златния триъгълник" – района между Бирма, Лаос и Тайланд, където се намират най-големите опиумни насаждения в света. Ненадейно Китайската народна армия предприема най-масираната бойна операция срещу производителите на дрога в региона. Тя нахлува на територията на трите държава и погва местните наркокрале. Американските сили обаче са принудени да се притекат на помощ на своя съюзник Тайланд, който открай време е основна мишена за армията на Пекин и приема операцията като прелюдия към масирана китайска агресия.

Накрая Apache vs. Havoc ви връща към доброто старо време на Студената война. Ултранационалистко правителство взима власт-

графика	звук	оценка
93	82	91

симулатор
Razorworks/Empire Interactive

производител

http://www.razorworks.com/pages/apache.htm

изисквания

Pentium 233, 64 MB RAM

та в Русия и решава да си върне славата на отминалата съветска ера. Силите на Москва се опитват да поставят под контрол Грузия заради стратегическото ѝ разположение по пътя на Каспийския нефт към Европа. Руснаците не подбират средства и са склонни дори да използват Червената армия, за да постигнат своята цел. Единственото нещо, което се пречка по пътя им към енергиен контрол на региона, са американските вертолетни ескадрили, базирани в Североизточна Турция.

Всяка от тези три кампании може да бъде изиграна от едната или от другата страна. В първия случай поемате ролята на американски пилот на Апач, а във втория се превъплъщавате съответно в кубински, китайски или руски ас. Единственият недостатък е липсата на филмчета, които да илюстрират иначе добре измисления сюжет на военните операции. Самите кампании са изградени на принципа на динамичните бойни действия точно по същия начин, който беше използван във Falcon 4.0 и MiG Alley (която, между другото, също е рожба на Empire Interactive). Това ще рече, че когато започнете кампанията, военните действия си текат по целия фронт, независимо дали сте там или не. Вие просто си избирате къде да се намесите и къде да оставите компютърно симулираните съюзници и врагове да се тупат. Ако обаче избирате само леки мисийки в периферията на бойните действия, вероятността да изгубите цялата военна кампания е доста голяма.

Ще забележите също, че по време на отделните мисии могат да се променят и метеорологичните условия. Както си летите, може да завали например лек дъждец, който в последствие да прерасне в опустошителна тропическа буря с ураганен вятър, който да похвърля машината ви като перце. В един хубав момент може дори да се окаже, че водните капки са направили предното стъкло на кабината почти непрозрачно. Все пак вашите вертолети си имат и чистачки, които функционират напълно нормално. Вашите витлови машини разполагат с всякакви други екзотични екстри като например автоматична пожарогасителна система, която може да спаси от дима и огъня вашата фина електроника, без която машината е прото една подвижна цел. Въоръжението на руските и американските вертолети е в общи линии равностойно. Червеноармейските неуправляеми реактивни снаряди и автоматични оръдия са може би малко по-ефективни, но за сметка на това янките разполагат с доста по-прецизни и съвършени самонасочващи се ракети. В случая мога само да похваля производителите от Empire Interactive, че са спазили баланса на силите, когато са правили своята игра. Все пак те можеше да постъпят като много свои колеги, да го ударят на сляп патриотизъм и да превърнат руските вертолети в безпомощни мишени за подборен отстрел. За щастие, програмистите са постъпили като стопроцентови професионалисти и са направили един наистина красив и реалистичен симулатор на вертолети.

Морган Кроу

AVA Computer Products LTD. Tel / Fax: 444 950

K6 2 3D 350 Mhz
32 MB Ram / 4.3 GB HDD
Svga PCI Rendition 3D 8MB
FDD 1.44 / CD TEAC 32X
Sound Yamaha 719 3D
Teac Speakers 2x80W
14" Monitor / Win 95 KBD
PS2 Mouse Logitech
$ 499

Pentium II 466 Mhz
32 MB Ram / 4.3 GB HDD
AGP Svga Riva 128 / 8 MB
FDD 1.44 / CD TEAC 32X
Sound Yamaha XS 724
Teac Speakers 2x140W
15" Monitor / Win 95 KBD
PS2 Mouse Logitech
$ 599

- оборудване на игрални зали.
- компютърни системи по поръка.
- изграждане на локални мрежи.
- поддръжка на място
- запис на CD ROM - $ 3

viva FOOTBALL

Какво бихте казали, ако имахте възможността да преиграете онзи злополучен полуфинал срещу Италия от Световното първенство по футбол в САЩ преди 5 години? А какво мислите за идеята да противопоставите в директен двубой на футболния терен два легендарни тима от различни епохи? Ако това ви звучи привлекателно, обичате да експериментирате и смятате добрата графика за задължителна, то Viva Football ще бъде най-подходящият футболен симулатор за вас. Разработената от Crimson и разпространявана от Virgin Interactive игра се появи на пазара през март тази година, но съвсем незаслужено остана в сянката на многобройните издания на FIFA 9x.

Малко странно ми звучат хвалбите на производителя, според които Viva Football бил "нов тип футболна симулация", тъй като в сравнение с конкурентните заглавия от каталога на Electronic Arts едва ли ще може да откриете кой знае какви революционни новости.

В графично отношение играта превъзхожда FIFA 99 само с възможността да използвате резолюции по-високи от 800/600, а общото впечатление за визуалното оформление не се различава с почти нищо от популярните спортни симулации на EA Sports. Играчите са моделирани добре, движат се доста реалистично и е редно да се отбележи, че са по-детайлни. Като резултат от това лицата на футболистите приличат на човешки, но сериозният недостатък е, че няма кой знае какво разнообразие сред тях, така че ще се наложи да се примирите с цял отбор близнаци. За това допринася и невъзможността да промените физиономиите, стила и цветовете на екипите им. За щастие, производителите поне са се постарали да не допускат тъпи грешки като тази да играете с някой чернокож Виторио Павлов. Стадионите, по които ще водите футболните битки, са оформени красиво, с много фантазия и се отличават с висока детайлност. А за добрата ориентация по терена и по-прецизния контрол много помагат различните гледни точки на камерите.

За съжаление, добрата графика се комбинира с посредствен звук. Постните коментари, непрестанно повтарящите се реплики и поведението на публиката, което би било по-подходящо за тенис среща или голф-турнир, отколкото за футболен мач дразни и донякъде разваля удоволствието от играта.

Интерфейсът е интуитивен и лесен за употреба. Все още е далеч от нивото на FIFA 9x, но за сметка на това е максимално опростен и няма да е необходимо да се лутате между купища от менюта и всеки път да се чудите кое къде беше.

Това обаче не може да се каже за контролите, ако използвате клавиатура. Предварително зададените и непроменящи се позиции на бутоните, контролиращи важни функции като разнообразни подавания, шутове, придвижването в различни посоки, ще ангажират почти всички пръсти на ръцете ви. Така се стига до куриозната ситуация, в която ще почувствате крещящата нужда от поне още една ръка. За да постигнете по-голяма ефективност, пръстите ви трябва да стоят постоянно върху точно определени клавиши, но понякога възникват непредвидени ситуации, за които освен бърза реакция ще ви бъде необходима и перфектна координация. С всичко това обаче се свиква и единственото нещо, което ви остава, е да се научите да използвате, както и когато трябва, различните финтове, удари, по-

графика	звук	оценка
83	51	86

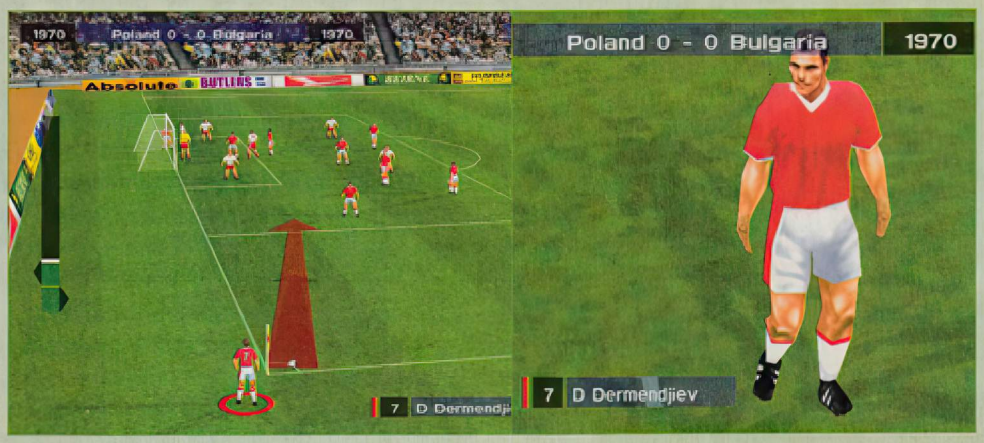
футболна симулация

производител

Crimson/Virgin Interactive
www.vie.co.uk

изисквания

Pentium 166
16MB RAM 4MB 3D video



давания, спринтове и прийоми за отнемане на топката. С последните трябва да внимавате, защото съдийската бригада от Viva Football не си поплюва и едно от най-лесните неща е да си изкарате някой червен картон. В това отношение този PC-футбол със сигурност ще спечели първото място. Ако с тези свои критерии и присъщата си неподкупност компютърните съдии свиреха мачове в родния шампионат, едва ли щяха да оцелеят много дълго време :-)

Като оставим настрана темата за съдийството трябва да спомена, че компютърните ви противници боравят доста добре с топката, действат безкомпромисно и много рядко грешат. Всичко това означава, че екипът от Crimson е поработил сериозно върху AI-то и така прави победата ви много трудна!

От голямо значение е правилното използване на тактическите схеми, които ще срещнете във всевъзможни варианти. Добре е да имате предвид каква точно предпочита противникът ви, тъй като това е един от задължителните и нерядко един от най-подходящите методи за постигане на краен успех. Сериозен пропуск е, че дори и да искате, няма да имате възможността да променяте индивидуалните характеристики на всеки футболист и ще се наложи да се оправяте единствено с това, което имате на разположение.

Като стана въпрос за футболисти, трябва да се подчертае, че във Viva Football трудно ще откриете играч със сбъркано име, да не говорим за свободни съчинения като вратаря Маленов и защитника Натова от българския отбор в SEGA Soccer. Същото може да се каже и за екипите, които са напълно идентични с истинските както като дизайн, така и като цветова гама. А най-интересното е, че това важи с пълна сила, независимо дали става въпрос за тим от 1958 или 1998 година.

Една от най-атрактивните възможности е, че можете да вземете участие в квалификации и световни първенства по ваш избор, простиращ се в немалкия период от 40 години. И тук авторите са се постарали да постигнат максимален реализъм. Освен различните атрибути, типични за времето си, във Viva Football са включени имената на 16700(!) реални бивши и настоящи футболисти. Това важи и за българския национален отбор, където ще може да се срещнете с истински легенди като Георги Аспарухов, Димитър Пенев, Христо Бонев и кои ли още не от хората, написали футболната ни история.

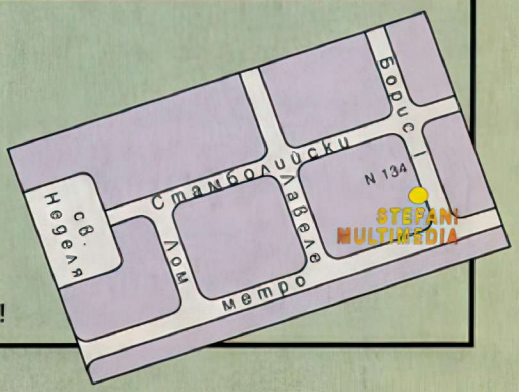
Важно е да се отбележи, че всеки мач протича според футболните правила, които са били валидни в дадения момент. Това важи и за схемите на квалификация и протичането на световните първенства. Ако сте почитател на по-грубата игра, можете да се върнете 20-30 години назад, за да се насладите на по-мъжки единоборства, които не завършват непременно с наказателни картони. По-старите мачове са с черно-бяла картина, тъй като по това време телевизията (където я е имало) е била такава, но това не само че не дразни, но дори придава на ретро-мача изключително автентичен вид. Освен промените в правилата на футболната игра, хората от Crimson са взели предвид и политическите промени през този не малък период от време. Така че, ако смятате, че ще можете с отбора на ГДР да изиграете мач през 90-те години или пък с македонския национален тим през 60-те, просто забравете.

Viva Football се предлага във версии за PC и Play Station и като цяло е един добре направен футболен симулатор, който със сигурност ще зарадва феновете на този жанр, както с чудесна графика и геймплей, така и като малко странен исторически справочник за един от най-популярните и любими спортове.

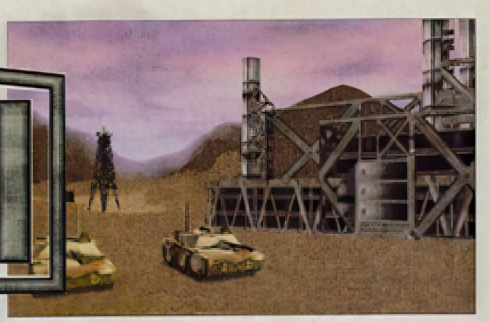
Влado Георгиев

STEFANI Multimedia – email:cdmania@techno-link.com Web site: www.allcdmania.com
ЖЕСТОКИ ЦЕНИ само в магазина на ул. Княз Борис 134, тел: 980-98-13 САМО до 30.09.99

1. КУТИЙКИ ЗА CD:	от 0.27 лв	13.DVD VIDEO дискове:	от 42.99 лв
2. ДВОЙНИ КУТИЙКИ:	от 0.54 лв	14.PLAYSTATION списания:	от 26.90 лв
3. BG CD-AUDIO:	от 1.00 лв	15.CD-ROM Списания,внос:	от 3.99 лв
4. CD-ROM:	от 5.00 лв	16.СТОЙКИ ЗА CD:	от 2.59 лв
5. АУДИО КАСЕТИ:	от 0.90 лв	17.ПАПКИ ЗА CD:	от 6.99 лв
6. МУЗ.КАСЕТИ:	от 2.99 лв	18.CD CLEANER DISC:	от 9.99 лв
7. ДИСКЕТИ:	от 0.59 лв	19.SONY Playstation console	от 257.90 лв
8. ЛИЦЕНЗНИ ДИСКОВЕ:	от 2.99 лв	**ТЕЗИ ЦЕНИ СА ЗА ЕДНА БРОЙКА!**	
9. CD-R "NO NAME":	от 2.49 лв	**ОЩЕ ПО-НИСКИ ЦЕНИ НА ЕДРО!**	
10.CD-R "МАРКОВИ":	от 3.19 лв	**ДИЛЪРИ:** Бургас – тел.80 30 45	
11.VIDEO CD:	от 8.99 лв	Варна – тел. 601 870	
12.DOLBY SURROUND CD:	от 9.99 лв	Варна – тел.603 554	**ТЪРСИМ ДИЛЪРИ!**



FORCE 21



Когато стане дума за Китай, повечето от вас сигурно си представят уникални вкусотии и екзотични красавици, но у голяма част от Великите сили името на тази страна несъмнено буди респект, а в последните години – дори известен страх. Дали защото е най-многочислената държава в целия свят или заради бурния икономическия възход и въоръжаването ѝ със съвременна бойна техника не е съвсем сигурно, но е ясно, че в най-мрачните си прогнози, западните генерали поне веднъж са си представяли инвазия на Китай, която неминуемо ще доведе до Третата световна война. Сюжетът на Force 21 се занимава точно с тази възможност в недалечното бъдеще. Годината е 2015 и в света е настъпило ново преразпределение на силите. Възходът на Китай се намира в апогея си след дългогодишен икономически бум. Бившият Съветски съюз е разпокъсан и слаб, а Съединените щати са твърдо убедени, че няма кой да застраши хегемонията им. И точно там е грешката им. След премахването на заплахата от ядрени оръжия се откриват богати възможности за водене на конвенционални военни действия: с танкове, артилерия и въздушна поддръжка. Пекин се възползва от неимоверно нарасналата си военна мощ, за да нахлуе в Казахстан, което ще осигури на азиатците контрола над скъпоценните петролни рафинерии. Американците изпращат малък отряд в помощ на казахстанската армия с надеждата, че конфликтът ще приключи бързо... Седмица по-късно, в полетата на Източен Казахстан започва Третата световна война.

Както виждате, сюжетът не е особено оригинален, като се има предвид, че преди по-малко от година се появи People's General на SSI, която развиваше същата идея. Е, във Force 21 все пак има една съществена разлика – руснаците този път са от "добрите", бидейки плацдарм за китайската инвазия.

Тази военна стратегия е дело на Red Storm Entertainment, фирмата на Том Кланси, но този път прочутият автор на бестселъри няма пръст в създаването ѝ. В началото на играта ще имате възможността да изберете на чия страна в конфликта ще застанете – на Китай или на Съединените Щати (които често включват във войската си помощни контингенти от руската армия, намиращи се под прякото командване на американски военачалници :-). Аз лично избрах да доведа китайците до окончателна победа и световно господство, но не защото симпатизирам на комунистическата идея, напротив, най-вече защото по този начин ще имам ежедневен достъп до великолепната кухня на този народ и невероятно красивите китайки, които просто обожавам. И това ако не е стимул, здраве му кажи!

Както и да е, всъщност няма голямо значение коя от двете страни ще изберете – и в двата случая ви очакват над дузина мисии, като най-съществената разлика е бойната техника – ако изберете Щатите, ще използвате най-известните натовски и руски бойни машини, а ако се спрете на китайците, ще се сблъскате с напълно непознати танкове, бронирани коли и ракетни установки. Force 21 е типична военна игра, която със сигурност няма да допадне на масовия геймър. В нея няма досаден строеж на бази, събиране на ресурси и безконечно производство на бойни единици. Тук започвате всяка мисия с точно определен брой войски, организирани по взводове. С една дума, вие не управлявате отделни танкове, а целите дивизии, които се състоят от няколко бойни машини, намиращи се под командването на определен военачалник. Мисиите са линейни, целите им са строго формулирани в брифинга (напр. "Защитавай на всяка цена космодрума в Байконур!"), което ще рече, че няма да можете да проявявате особена военна инициатива, а ще трябва да се придържате към задачите, възложени ви от главното командване. Загубата на единици по време на мисия не е от някакво решаващо значение, защото на следващата получавате съвсем пресни подкрепления.

Макар че на пръв поглед Force 21 е с напълно реалистичен сюжет, като цяло играта може да бъде характеризирана като Myth с истинска бойна техника, като например танкове Т-72 и хеликоптери Apache. Както споменах и по горе, във всяка мисия получавате определен брой единици (обикновено два пъти по-малко от вражеските), с които ще трябва да изпълните възложените ви задачи. Проблемът в цялата работа е, че макар мисиите да са формулирани по различен начин, в повечето случаи ще трябва да разчистите цялата карта от вражески войски, което превръща задачите ви в стандартни "seek and destroy" операции. Такива неща като завземане на ключови места и стратегически важни по-

графика	звук	оценка
74	71	69

Военна стратегия в реално време

производител

Red Storm Entertaiment
www.redstorm.com

изисквания

Pentium II 233
32 MB RAM, SVAGA с 4MB

зиции просто няма.

Още в началото ще разберете, че за успеха на една мисия, освен умело избраната стратегия, ще имате голяма нужда и от добри предводители за вашите дивизии. Преди всяка мисия можете да разпределите управлението на дивизиите си, като определите кои от предоставените ви за избор предводители да бъдат назначени. Лидерите във Force 21 са подобни на тези от Rainbow Six и са представени с индивидуален портрет, кратка биография и разполагат с различни точки за придвижване, бойни умения и локализиране на врага. Тъй като не ви е предоставен голям избор от индивидуалности, в повечето случаи ще избирате най-много между двама "ръбове", които трудно се запомнят и най-често биват характеризирани от играча като "негъра", "темерута" или "горилата", за да могат да бъдат различавани по-лесно на бойното поле. Колкото по-добър е един лидер, толкова по-големи шансове има дивизията му да оцелее. Точно както не бяхте готови да се откажете от Чавез в Rainbow Six, така ще се стараете да запазите живи и предводителите си в Force 21. Странно, но сред лидерите във Force 21 няма нито една жена... Явно еманципацията е забравено понятие през 2015 година. :-)

Играта разполага с елементарен интерфейс, който се овладява за няколко минути. Ще можете бързо и лесно да задавате waypoints на вашите дивизии, използвайки тактическата карта на местността или да сменяте формированията им, които биват четири вида: колона, клин, обърнат клин и линия. Така че дали танковете и хумвитата ви ще се движат в индианска нишка или пък подредбата им ще наподобява римски легион зависи само от вас. Като казах легиони, забравих да спомена, че в играта няма пехота; на ваше разположение ще бъдат само танкове, бронирани коли, джипове, артилерия, инженерни войски, а в по-късните мисии дори вертолети и въздушна поддръжка от "танкоубийци" като A10 Thunderbolt или пък руският SU 27 Flanker.

В това отношение играта наистина блести с реалистично пресъздадените бойни единици и гигантското им разнообразие.

Всеки от вас, който се интересува от съвременна бойна техника, ще намери във Force 21 своето лично Елдорадо.

Винаги настава голям майтап, когато зададете посока на танковете си и те вместо да потеглят натам, само обръщат дулата си. И това е в най-добрия случай. Често поради скупчването на много единици на едно място се получава невъобразима анархия, в която танковете ви се блъскат помежду си като детски играчки в отчаяния си напорист опит да се прошмулят точно от най-неподходящото място (представете си как бихте минали между двама дебелаци, които стоят един до друг). Недоразумения се получават също така, когато се опитате да смените формированието на взвода ви, което често води до допълнително объркване и смут в редиците. Освен това, когато стигнат до някакво препятствие (примерно дървета), дивизиите ви развалят зададеното от вас формирование и се скупчват като стачкуващи студенти в размирна страна, което ги прави изключително лесни мишени за врага. За дискомфорта ви пред екрана дават своят принос и брифингите, които вместо да ви помагат, често ви объркват със своята неакуратност. Например в една мисия на Щатите сте инструктирани да си намерите добри дефанзивни позиции и да защитавате с всички налични сили едно село от голяма вражеска инвазия. В последствие се оказва, че срещу вас е изпратено само едно жалко китайско танкче, но разбира се, никой не ви казва, че врагът всъщност чака вие да дойдете при него и се е окупирал на най-труднодостъпните места, което съвсем изменя целта на мисията и я превръща в офензивна "search-and-destroy" операция. И това не е изолиран случай, а практика в Force 21.

Force 21 наистина не е лоша игра и със сигурност ще се хареса на фанатизираните любители на съвременни военни стратегии, но проблемът й е, че в един момент става изключително досадна. Играчът е принуден да се примирява с нескопосания pathfinding и да се гадае (подобно на Гадателката на легенди от "Мечето Ръкспин") какво точно трябва да прави в мисиите. А можеше да е толкова по-добра...

Никола Икономов

Prince of Persia 3D

Преди много, много години, в далечната Империя на Доброто, известна още като САЩ, живели двама братя, които решили да създадат малка софтуерна компания. И за да ознаменуват своя финансов и творчески съюз, нарекли я Broderbund. Единият от братята, 25-годишният Джордан Мехнер, решава да създава да създаде игра, която завинаги да преобърне представата за компютърно забавление. След четири години кръвтовски труд на бял свят се появява Prince of Persia – играта, която беше продадена в два милиона екземпляра в далечната 1989 година, когато домашните PC-съвместими компютри все още се смятаха за нещо твърде екзотично. Нейното продължение – Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame също пожъна феноменален успех през 1993-та. Десет години след излизанието на оригинала, принцът на Персия отново се завръща, този път в напълно триизмерен вид...

Почти мога да се обзаложа, че първата ви реакция, когато си включите новия Prince of Persia, със сигурност ще бъде от нещо от типа: "Гледай ти! Tomb Raider с някакъв арабин...". За жалост, ще се окажете твърде близо до истината, макар че персийските принцове не са преки родственици с поданиците на Саддам Хюсеин и Аятолах Хомейни, макар че и те са обитавали горе-долу същите географски ширини. По ирония на съдбата Tomb Raider е създаден точно на базата на идеите, заложени в оригиналния Prince. Сега пък създателите на третото приключение за младия персийски благородник са принудени да копират играта за Лара.

Колкото и да ми е тъжно, Prince of Persia 3D е наследил всичките несъвършенства на Tomb Raider. Технологията, която е използвана в новата игра на Red Orb, силно напомня първата част от премеждията на едрогърдестата археоложка. Графиката и моделът на героите е на същото ниво, тоест горе-долу по стандартите на триизмерната графика от 1996 г. Според главния продуцент на играта Андрю Петерсен обаче крайната цел е геймърът да бъде запленен от оригиналния сюжет, а не от убийствената технология, с която са изрисувани нивата. На фона на игри като Drakan или дори Tomb Raider 3 например новия Prince изглежда леко недодялан.

Другият неприятен момент е, че в играта е използвана постоянно местещата се гледна точка, отново до болка позната от приключенията на Лара Крофт. Този факт изключително затрудява поклонниците на екшъна, които често губят ориентация и не могат да се бият достатъчно ефективно заради честото превключване на различните камери. В всъщност този проблем отдавна е решен в игри от типа на Heretic 2 и Drakan. Просто програмистите са фиксирали гледната точка малко над главата на героя, което му позво-

графика	звук	оценка
65	74	68

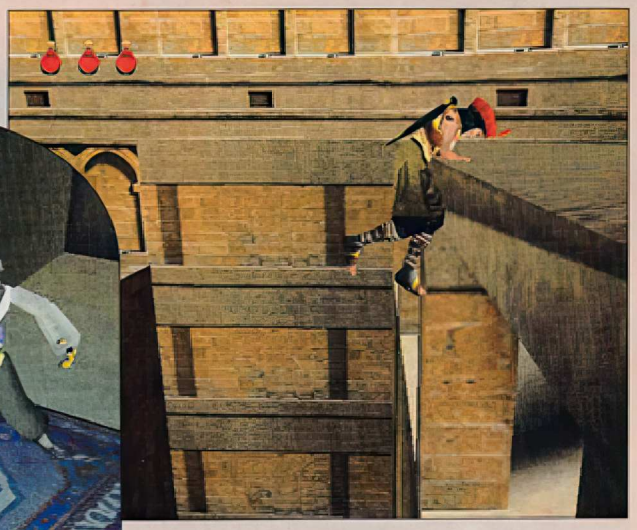
3D екшън

производител

Red Orb Entertainment
www.pop3d.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM 3D Video



лява да има перфектен контрол върху всички свои оръжия. В крайна сметка променливата гледна точка в Tomb Raider има една-единствена цел – да посъзерцаваме женските прелести на госпожица Крофт. В Prince of Persia 3D обаче можем да съзерцаваме единствено потурите, чалмата и острия ятаган на нашия близкоизточен герой. Подобна гледка вероятно би предизвикала положителна реакция единствено у представителите на силния пол, които страдат от синдрома на "двойното чуство":-) (Дрън-дрън, а ласкавите погледи на геймърките, а?! – *бележка на редакторката*)

Колкото и да се хвалят производителите, сюжетът на третия Prince отново зацикля в схемата, използвана при първите две части. Сигурно си спомняте как накрая на предишния Prince героят успя да се пребори със завърналия се Велик везир Джафар, който пак се опитваше да му отнеме любимата принцеса. Този път отново се повтаря подобен сюжет. Ролята на архизлодей се пада на Крал Асан, ревнивия млад брат на добрия султан (който по стечение на обстоятелствата е ваш тъст) и чичо на вашата възлюбена принцеса. Асан крои нечисти планове по отношение на вашата половинка и иска да я направи съпруга на своя наследствено деформиран син Ръгнър. Злият крал успява да подмами двама ви в капан, да отвлече принцесата и да ви хвърли почти бездиханен в сумрачен арабски джендем. Както сигурно сте се досетили, задачата ви е да се измъкнете от неприветливия зандан и да спасите жената на вашето сърце. Звучи ви познато, нали. Всичко звучи както в първата част, само че с нови герои. А хората от Red Orb можеше да измислят нещо наистина оригинално. Какво ще кажете, ако този път принцесата трябваше да спасява своя любим от лапите на някоя хищна и похотлива арабска ханъма, успяла да го отвлече и омагьоса? Доста по-интересно би било до болка познатите тлъсти стражи с мюсюлманска кръв да бяха заменени с джинове, ифрити и всякакви други магически създания от близкоизточната митология. Адски еманципирано би било, ако принцесата захвърли своето фередже, заголи стегнатия си от ключеци корем и започне да троши вражески кокали с огромна сабя-дамаскиня по подобие на Лара Крофт. Изглежда обаче въображението на производителите не е чак толкова феноменално, колкото се опитват да го изкарат...

Иначе играта е сносен клонинг на Tomb Raider. Чисто арабската атмосфера е достатъчно истински пресъздадена. Този факт сигурно се дължи на обстоятелството, че производителят на оригиналния Prince of Persia Джордан Мехнер все пак е привлечен като консултант при изработката на сюжета и оформлението на нивата. За разлика от първите две части, нашият принц разполага с малко повече оръжия. Той може да избира измежду вярната си извита сабя, метална бойна тояга, двойни остриета за близък бой, лък и разнообразен арсенал от стрели. Всяко от оръжията е предназначено за сражения на определена дистанция и позволява на играча да атакува с различна скорост. Лъкът и стрелите дори могат да се използват за нетрадиционни цели като активиране на твърде отдалечени механизми, откланяне вниманието на врага, късане на въжета и т.н. Основната част от действието си остава в стил "jump'n'run". Както и в предишните две части, принцът е принуден да се катери, тича, скача и най-вече да избягва многобройните смъртоносни капани, които го дебнат из обширните нива на играта...

Не бих искал да се разпростирам твърде нашироко, защото вероятно ще си позволя още много жлъчни коментари за играта. А всъщност тя не е съвсем за изхвърляне. Просто е имала нещастието да попадне в твърде пренаселена категория и да се бори със заглавия, които определено са по-добри от нея. Може би ако беше излязла преди около две години, Prince of Persia 3D щеше да стане хит. Сега обаче тя си остава просто една най-обикновена, но затова пък доста претенциозна, игра.

Момчил Милев

Tournament of Fighters

Изпитвам огромно желание да оплюя Tournament Of Warriors (TOW), но сърце не ми дава да го направя. Не си спомням в скоро време да съм бил пораздвоен, затова просто ще изложа фактите така, както ги изживях:

Фаза1: Инсталирането на играта продължи доста повече, отколкото очаквах. Обикновено fighting игрите не са големи, но тази определено беше такава. Сърцето ми заби лудо. Нима бях попаднал на игра, която да замести достойно вече омръзналите ми MK4 и Bio F.R.E.A.K.S.? Потънах в сладка носталгия по времето, когато водех люти битки пред своето PC без да се чувствам като ретро-геймър. На по-младите от вас може да се струва невероятно, но някога този стил (fighting) игри бяха на почит. Сега обаче те се губят, срамежливо скрити зад кутиите на Brood War и Quake. Но млъкни сърце...

Фаза 2: Инсталацията приключи. С трепет стартирам играта. Пред мен блесна опростено меню. Никак не ми беше трудно да се ориентирам и след по-малко от минута бях готов с настройките на контролера и звука. Трябваше ми време преди да набера смелост да пусна Tournament Mode. Сега ще се разбере дали наистина нещата са толкова обещаващи, колкото изглеждаха или ще рухнат като пясъчен замък.

Фаза 3: Направих го! Намирам се пред икономична табличка. Тази, от която се избира боец и арена. Какво пък. "Важно е качеството, а не количеството" си рекох и се заех с трудния избор. Всички герои бяха от грозен, по-грозен. Спрях се на една мутра, която не приличаше чак толкова на бостанско плашило и...

Фаза 4. Ето! Това е! От живописната гледка пред мен очите ми се изпълниха със сълзи. Графиката беше божествена. Арената изглеждаше точно така както очаквах: реалистична и мистериозна, голяма и същевременно достатъчно малка, за да падна в бездънната пропаст, която я обграждаше. И сред цялата тази красота стоят и се гледат две чучела. Две фигурки – жалки, грозни и ръбати. Стиснах зъби и реших да видя поне как стои въпроса с бързината и движенията на... хората (ще ме прощавате, че ги наричам така). Кошмар, филмите на Уес Крейвън са като романтична комедия в сравнение с така прехваленото motion capturing, с който се гордееха създателите. Всъщност, доста добре е пресъздадена скоростта на костенурка, но нищо повече. Това бе-

графика	звук	оценка
68	31	75

3D Figthing

производител

Silmaris

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

ше поредното унижение за почитателите на жанра. Трудно можех да преглътна и него, но нямах избор. С по два бутона, съответстващи на ръцете и краката на боеца, реших че поне контролът ще е на ниво. Не, не и не. Всеки разбойник правеше различно движение при натискането на един и същи бутон.

Нямам нищо против разнообразието, стига то да е уместно. Нещо ми липсваше. Бях забравил да разуча special-ите. С облекчение открих, че те са описани четливо и подробно в специално направено меню в самата игра. Това ме зарадва, спестено ми беше поне досадното търсене в световната информационна магистрала. Не ми беше трудно да ги запомня, защото комбинациите от бутони са идентични за всеки отделен герой, но резултатът е различен.

Фаза 5: Тук започна ходенето по мъките. Опонентите ми ме смазваха. Необходимо беше да натисна шест клавиша по ред, за да видя как човекоподобното, управлявано от мен, сяда на земята и отнема нищожна част от енергията на противника. Следва монотонна гоненица из арената. Това като че ли ми беше най-досадно. Врагът ми непрекъснато се луташе и бягаше, а когато атакуваше, съпротивата беше безсмислена. Смехотворен е фактът, че един рунд може да продължи с минути изнервяща гонитба. В този случай се облягах назад и гледах перфектната околност, докато онзи срещу мен скачаше като маймуна и се опитваше да ме впечатли с "реализма" на движенията си в стил Street Fighter. От друга страна, битката може да трае само секунда. Скок назад, цоп в лавата и победна точка за оцелелия.

Фаза 6: След 2 часа изморително блъскане по клавиатурата, успях да вляза в ритъма на играта. През това време непрекъснато си задавах въпроси защо и как става така, че напоследък се предлагат толкова много продукти, които изглеждат или незавършени или правени без зачатък на желание. Откъде-накъде героите ще се казват Oslo, Ulan Bator, Paris или нещо от този тип? Къде отиде безграничната фантазия на човека? Поне тези смехотворни имена не се набиват в съзнанието – няма announcer, който да казва кой побеждава. Звуците в Tournament Of Warriors се свеждат единствено до галопиране по терена и отблъскващи стонове, излизащи от устите на изродите, набедени за човеци. Даже ви излъгах неволно като казах "усти". Знаете тиквите, които са задължителен елемент от празника Всички Светии. Лицата на някои от нашите побойници са нещо подобно, но без свещичка вътре. Опитвам се да си спомня нещо приятно, което да ме е впечатлило, но за такова не се сещам. В съзнанието ми нахлува само мисълта за дребните малки бъгове, а единствената радост са наистина чудесните арени и фактът, че все пак това е fighting заглавие (вид, отдавна вписан в Червената книга). Дано не съм ви заразил с меланхоличното си настроение. Убеден съм, че ще дойде денят, когато ще се появи биткаджийската игра, която ще възкреси жанра. Не че е замирал, за конзолите се правят далеч по-лоши тупалки от Tournament Of Warriors и въпреки това те се продават завидно добре по простата причина, че RTS-та и 3D shooter-и не виреят задоволително на тези системи. Убеден съм (но не съм готов да се обзаложа), че и тази прилична (но нищо повече) игричка ще си намери майстора :-) Ако не поради графика и геймплей, то поне като следствие от смазващата реалност, че няма нищо ново от този стил за персонални компютри.

Иван Георгиев

Там, където българската музика
НАВЛИЗА В НОВИЯ ВЕК...
СНИМКИ
ИНФОРМАЦИЯ
НОВИНИ
fan-mail
mp3
free download
real audio
on-line shop
www.rivasound.com

LEGO RACERS

Едва ли са много хората, които при споменаването на името LEGO да не се сещат веднага за световно известната датска фирма, изобретила забавния, изключително полезен и любим на децата по цял свят конструктор. С развитието на компютърните технологии, тяхната достъпност и масовото им разпространение, съвсем естествено дойде момента, когато и LEGO се впуснаха в света на виртуалните забавления. Това стана факт със създаването на LEGO Media – софтуерното подразделение на популярната фирма – производител на детски играчки. За кратко време бяха създадени множество игри, сред които разбира се, намери място и автомобилното състезание, наречено LEGO Racers.

Както може да се очаква, това странно рали е предназначено най-вече за деца, така че не бива да очаквате то да изисква умения в управлението на компютърните коли. По тази причина това състезание едва ли ще може да задържи за по-дълго време вниманието на ветераните в тази област. Максимална опростеност може да откриете във всеки един елемент от играта. Това се отнася и за графиката, която е една от най-нескопосаните, които съм срещал в последно време. Минималното количество специални ефекти, липсата на възможност за по-високи резолюции от 640x480 и ниското ниво на детайлност са в състояние да развалят общото впечатление от иначе оригиналния замисъл. За това допринасят и множеството бъгове като гмуркането в околните текстури и прелитащите неидентифицирани квадратни и триъгълни обекти, за някои от които успях да се досетя, че са нещо като птици и то само защото издаваха специфични кресливи звуци. За щастие, LEGO-играчките не се отличават с особено заоблени форми, така че ръбестите автомобилчета са едни от най-малко дразнещите неща в графичното оформление на играта.

Ако пък решите да направите някоя промяна в настройките на играта и изберете менюто Options, не се изненадвайте от предупреждението, според което, при условие че не сте наясно какво точно правите, трябва да повикате някой по-възрастен. Това е повече от обяснимо, като се има предвид, че авторите определят играта като подходяща за деца на възраст над 6 години. Това е намерило отражение и в интерфейса на LEGO Racers, която първоначално е създадена за платформи като Play Station и Nintendo 64 и по тази причина носи някои от специфичните ограничения на игралните конзоли.

Всичко това можеше да се преглътне по някакъв начин, ако производителите бяха пощадили поне геймплея. Явно и в този случай неопитността си е казала тежката дума, тъй като освен мизерната и пълна с бъгове графика, ще се наложи да изтърпите и липсата на каквато и да е интрига в преследването с LEGO – колички. Колкото и странно да ви прозвучи, предложените возила не се различават по нищо друго, освен по външния си вид. Всички те се движат с еднаква скорост, ускоряват еднакво бързо и се държат по един и същ начин по трасето, а това е малко налудничаво като се има предвид, че става въпрос както за модели наподобяващи болиди от Формула 1, така и за каручки от късното средновековие. Разбирам, че усилията на производителя са били насочени създаването на един прекалено лесен за употреба продукт, подходящ за невръстните геймъри, но това, с което се сблъсках, надмина и най-мрачните ми очаквания. Отделните състезания се печелят толкова лесно, че играта отръзва за не повече от 10 минути. След като напрегнах сили, за да изтърпя спечелването на цял шампио-

графика	звук	оценка
41	65	42

Екшън-рали

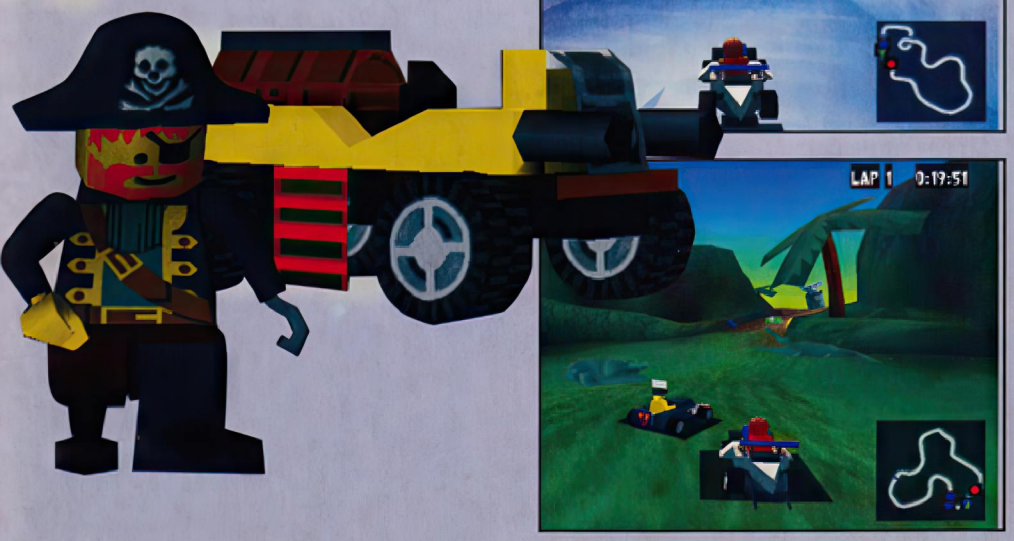
производител

LEGO Media
www.legomedia.com

изисквания

Pentium 133
16 MB RAM,4 MB 3D Video

нат, видях текст, който ми съобщаваше, че току-що съм се сдобил с колата на някой от така наречените Host Champions и в мен се запали плаха надежда за нещо по-различно. За съжаление, тя угасна много бързо, когато разбрах, че не само няма да мога да покарам колата, която току-що спечелих, но така също няма да получа нищо повече от това, което ми беше предложено като избор в самото начало. А предложенията не са кой знае колко. Запаленият по LEGO-то геймър може да избира между четирима пилоти и автомобилите им. Това са Joan Of Kart, Turbo Charger, Scooter и Roboracer, които, както вече ви стана ясно, се различават единствено по колоритния си външен вид. Хубавото е, че с помощта на типичните за LEGO-системите елементи можете да създадете както кола по ваш вкус, така и пилот, който да ви допадат повече поне визуално. С това обаче започва и приключва и интересната част в това компютърно рали. А нещата, които ви предстоят, са безкрайно, еднообразно и доста скучно препускане и гонитба с дебилни противници, които отвреме навреме правят някакви плахи и в повечето случаи неуспешни опити да застрашат водачеството ви. За това помага особено и липсата на различни нива на трудност, които биха внесли известно разнообразие и интрига в и без това постното удоволствие, което ни предлагат хората от LEGO Media. Както вече ви стана ясно, управлението на автомобилчетата е повече от лесно и единственото нещо,



което спасява донякъде играта, е възможността за използване на нападателни и отбранителни оръжия, които ще срещате на пистата като стандартни и комбинирани pick-ups. С тяхна помощ ще можете малко да разнообразите тягостното впечатление от това компютърно рали.

Едно от малкото положителни нещо в LEGO Racers е голямото разнообразие от писти, по които можете да карате – общо 28 на брой, разпределени в 7 различни по трудност шампионати. Всяка от тях независимо от твърде LEGO-вския си вид, все пак носи в себе си духа на любимите на много деца играчки. За да получите колата на титуляра – шампион, ще трябва да завършите на първо място. А класирането между първите трима ще направи възможно по-нататъшното ви участие в следващия кръг от състезания. За любителите на мултиплейъра производителите са приготвили така наречения Versus Game. Помислено е и за желаещите да поставят рекорди за време, които ще могат да направят това без особени усилия, ако изберат режима на игра Time Race.

Елементът от играта, който прави най-приятно впечатление, е звукът. Макар да не блести с нищо в технологично отношение, звуковата картина се съчетава чудесно с идеята на играта и по този начин прави прекарването на времето с LEGO Racers по-малко тягостно.

Независимо от сериозните слабости LEGO Racers има потенциал да стане хит, но за тази цел програмистите от LEGO Media би трябвало сериозно да коригират представите си за това, какво би трябвало да представлява съвременното компютърно рали.

Владо Георгиев

ForCraft Ltd. presents:

OTEL.net™
internet service provider

Contact us:
ул. Гладстон 29
тел. 980 71 02, 980 63 09

Jagged Alliance 2

STRATEGY GUIDE

E-mail-ът на редакцията беше препълнен от фенове на Jagged Alliance II, които обикновено задаваха едни и същи въпроси като "Какво да правя с непотребните оръжия" и "Къде да намеря еди-кое си NPC?". Надяваме се, че в този кратък strategy guide ще намерите отговор на почти всичко, което ви вълнува. Освен това имайте предвид, че целта ни не е да ви лишим изцяло от удоволствието да се справяте сами с проблемите, а по-скоро да ви спестим излишно лутане и принудително започване отначало заради някое досадно недоглеждане.

Стартови опции

Две от стартовите опции – степен на трудност и "unlimited turns" са пределно ясни, за другите две е необходимо да се кажат няколко думи: препоръчваме да изберете "tons of guns" и "sci-fi mode". Първата опция УВЕЛИЧАВА МНОГООБРАЗИЕТО от оръжия – ще намирате немски, руски, италиански, германски, китайски и какви ли не други пушки и пистолети; втората опция дава един допълнителен quest (и допълнителна трудност плюс допълнителна забава). Всички останали настройки могат да се променят по време на самата игра, така че там вече сами ще преценявате какво да използвате.

Генериране на персонаж

За разлика от първия Jagged Alliance сега вече ще можете и лично да участвате в сраженията и това е едно огромно преимущество, тъй като няма да си плащате заплата! Най-скъпи са добрите стрелци и е съвсем логично да генерирате персонаж – възможно най-добър боец. За да генерирате персонаж, ще трябва да заделите 3000$ и да посетите сайта на I.M.P. След първоначалния избор на име и пол ще трябва да отговорите на 15 групи въпроси. От отговорите ви ще зависи с какви допълнителни умения (skills) ще разполага героят ви (те са не повече от две или едно на равнище "expert" и ВНИМАНИЕ: можете да получите герой само с едно или дори изобщо без умения). Практически безполезни са такива skills като knifing, throwing, hand-to-hand и martial arts; electronics и ambidextrous имат крайно ограничено приложение и не си струва да ги вземате (едно уточнение – ambidextrous ви дава възможност да стреляте без "penalty" с двете ръце едновременно – но САМО с обикновени или картечни пистолети, а няма да напреднете много в играта, ако не успеете бързо да си намерите значително по-сериозни оръжия). Не си струва да имате и teaching – лесно ще намерите евтини наемници, които да го притежават. От ценните умения внимание заслужават "night ops" и "stealth", особено ако си падате по нощните нападения и засади (моите любими действия); auto weapons ви дава бонус да улучвате на автоматична стрелба, а heavy weapons – за употреба на "тежки" оръжия – базуки, гранатомети, минохвърлачки и rocket rifles.

От отговора на въпросите ви ще зависи и типът на характера ви – "normal" или нещо по-екзотично като например "психо". Психарите имат +15% бонус "to hit", но за сметка на това понякога изкрейзват и започват да стрелят по врага на дълги автоматични откоси (което често не е особено добро действие!). Третата особеност на персонажа ви е отношението към останалите (attitude). Може да бъдете например индивидуалист и т.н., получаването обаче на "отрицателна" характеристика ви дава +10 точки за разпределение като атрибути.

Атрибути – ще разполагате с 40 или 50 точки за допълнително разпределение;

Strength – има значение за максималното тегло, което можете да носите без да се претоварите, за разстоянието, на което можете да хвърляте гранати и други предмети и за възможността ви да отваряте врати и сандъци с груба сила.

Dexterity – за разлика от първата игра сега този показател има ограничено значение – само за "приложните" умения – експлозиви,

механика и медицина и спокойно можете да го намалите до 55-60.

Agility – може би най-важният показател за добрия боец – от стойността на показателя зависят количеството action points (максимално 25 с петте преходни от предишния ход), способността да се причинява "interrupt" (или обратно – да се избягва) и правото на пръв изстрел при внезапна среща.

Marksmanship – логично много важен за боеца показател. На теория той е много по-важен и от "agility"-то, ОБАЧЕ: не е проблем в продължение на играта да качите marksmanship с 20-30 и дори повече точки, но едва ли ще успеете да качите повече от 2-3 точки agility. Освен това какво значение има колко точен стрелец сте след като нямате достатъчно action points или противникът спечелва първия ход при среща или пък успее да ви interupt-не и да ви забие предварително няколко куршума?

Leadership – отразява се най-вече върху скоростта, с която наемникът може да тренира militia и освен това за някои куестове или за вербуване на NPC-та е необходимо някакво минимално ниво. И за двете дейности лесно ще намерите други персонажи, така че спокойно можете да поставите стойността leadership на абсолютен минимум.

Wisdom – отразява се върху способността на наемниците да увеличават уменията си; 75 точки wisdom са предостатъчни.

Приложни умения – медицина, механика и експлозиви – спокойно можете да поставите на нула и трите умения или в краен случай дайте само минималното количество точки за медицина.

Level – освен за определяне за заплатата на наемниците този показател е най-вече важен в комбинация с agility-то, която определя правото на пръв изстрел и възможността да се причинява или избягва "interupt" (вероятно вече сте имали възможност да се убедите колко сериозно преимущество е това!).

Избор на наемниците

Тук вече всеки е оставен сам на себе си, но може би тези три дребни подробности ще ви помогнат:

1. Преди да започнете да генерирате персонажа си, огледайте кои бойци са available – много е досадно да отговаряте половин час на въпроси и после да се окаже, че точно тези, които ви трябват, са вече наети от друг.

2. Създайте героя си и тогава наемайте отбора си – може да е смешно, но е съвсем лесно да пропуснете и да не си оставите 3000$ резерв, за да "платите" на I.M.P.

3. Няма да можете да си позволите сериозна група от топнаемници, но една дребна "хитрост" е да наемете само за един ден някой от суперстрелците, който при това има и сравнително добро оръжие – от една страна, ще ви помогне още през първия ден да направите сериозен напредък и да си осигурите някакъв постоянен доход, и от друга – ще ви остане още в самото начало на играта едно сравнително прилично оръжие.

4. Не наемайте лекар – почти веднага ще получите един доктор (по-точно докторица) напълно безплатно. Същото важи и за механик, а специален бомбаджия ще ви потрябва едва доста по-късно в играта.

The very beginning...

Започвате самата игра, като групата ви е стоварена от хеликоптера сред развалините на град Omerta – разгромената преди два месеца база на Miguel Cordona. Оттук нататък имате три начина за действие: да използвате някой от многобройните програми-trainers и да си направите бойците безсмъртни и с безкрайни боеприпаси, след което да се хвалите на приятелите си "Кое бе, Jagged Alliance 2 ли, бе? Какво разбирате вие? Аз тая игрица я превъртях за 45 минути!" (имам такъв приятел!); вторият способ е да карате на принципа "save" и "load" докато противниците ви умрат от старост (или от смях); за да приложите третия начин на действие, вече ще ви трябва яко да се запалите по играта и да си дадете сметка с какво сте се захванали – малка група наемници с ограничени финансови и материални възможности срещу цяла една държава! Вашите най-добри съюзници ще бъдат тъмнината и изненадата и няма да я докарате доникъде, ако не успеете да спечелите помощта на местните жители.

Ето и няколко принципни правила, които ще ви бъдат от голяма полза – голяма част от тях са очевидни, но въпреки това, странно защо, не винаги се спазват!

1. Говорете с всички, които са съгласни да го сторят – дори и враговете могат да ви дадат ценна информация! Говорете дори и с NPC-тата, които нямат собствени имена и уж са без значение. И под говорене имам предвид не само да кликнете със съответния курсор върху тях колкото да отбиете номера, но и внимателно да прочитате отговорите им! След това вече няма да е необходимо да задавате lamer-ски въпроси като "Къде да продавам патлаците?" и "Къде, по дяволите, се е скрил този f*cking пилот на вертолет?".

2. Оръжията са тема на специален разговор! Те имат няколко параметъра и понякога е доста труд-

но да направите избора си. Често пъти ще трябва да подбирате оръжието в съответствие с атрибутите и уменията на даден наемник – например дайте тежко автоматично оръжие на добър стрелец с висок показател "strength" и притежаващ "auto weapons" умение и обратно – снайперската винтовка дава възможност за точни изстрели при трудни условия (което води до доста бързо покачване на показателя "marksmanship").

Оръжията се характеризират с калибър и тип на използваните патрони, с ефективен обхват (range) на действие, с наличие или липса на автоматичен огън (burst mode), с брой куршуми, изстрелвани на един откос и с количество action points, необходими за един единичен или автоматичен изстрел. Освен това всяко оръжие има по ЧЕТИРИ гнезда за допълнителни принадлежности, докато в тях могат да се поставят до ОСЕМ различни upgrades или разширения.

Не всяко устройство е съвместимо с всяко оръжие, но въпреки това понякога ще се налага да правите труден избор (същите гнезда се използват и за монтаж на 40 mm гранатомети и отделно самата граната също заема един slot). Другите възможни upgrades са заглушител (с доста ограничено приложение), оптичен прицел (подобрява шанса "to hit" на далечни разстояния), лазерен прицел (обикновено може да се използва заедно с оптичния прицел и вече подобрява шанса "to hit" на всякакви разстояния, "bipod" (известен като "станок" в българската армия) – невероятно полезно устройство за стрелба в легнало положение (особено автоматична); има и две подобрения, които можете сами да си изработите в полеви условия – удължител на цевта (увеличава ефективния обсег на оръжието, но пък лесно се поврежда точно когато най-много ви трябва) и едно СВРЪХПОЛЕЗНО приспособление (изработва се от комбинирането на "rod" и "spring"), което намалява необходимите за всеки изстрел action points.

3. Боеприпаси – тук няма да разглеждаме многобройните разнокалибрени видове патрони – не е трудно да се ориентирате сами, принципно обаче всички боеприпаси се делят на три основни типа: бронебойни (AP), с кухи куршуми (HP) и стандартни. Патроните тип HP са много ефикасни и имат шанс да убият врага с един-единствен изстрел... при едно условие обаче – да няма някакъв тип "body armor" (например кевларена жилетка). На по-високите степени на трудност всеки враг обаче е добре защитен, така че тези патрони са почти безполезни! Стандартните патрони са нито рак, нито риба – имат известни бронебойни качества, но пък нанасят малки рани, така че ги избягвайте, когато можете да си го позволите!

Най-използваните боеприпаси са бронебойните – те нанасят малки рани, но пък проникват през кевлара и освен това го повреждат – всяко следващо попадение има шанс да нанесе по-голямо поражение!

4. Допълнителни принадлежности: Някои от тези аксесоари са крайно необходими и ще ви облекчат много играта – например ножица за рязане на телени заграждения (wire cutters) и щанга (crowbar) за отваряне на врати и сандъци (и за ръкопашен бой!!!); детекторът на метали ще маркира наличието на заложени мини стига само да бъде носен от някой с известни показания по експлозиви и автоматично ще маркира наличието на заложени мини (поуката – нека да бъде носен от този, който пълзи напред пръв с ножицата към телените заграждения); абсолютно необходими ще са ви противогазите и очилата за нощно виждане; а заряд динамит може да отвори всяка блиндирана врата или да разруши някоя стена и да ви даде възможност да нападнете укрепения противник в гръб!

Ръчните гранати не са много ефективни срещу облечен в кевлар вражески войник, но изненадващо добра работа могат да ви свършат гранатите със сълзотворен газ или с убийствения "mustard gas"! Освен това купувайте всички керамични плочки, които намерите – те могат да се добавят към всяка бронезащитна жилетка и повишават с около 10 % защитеността; купувайте и всички "break lights" – това са химически източници на светлина и са безценни по време на нощните битки... Разбира се, в никакъв случай не пропускайте да съберете и различните медицински комплекти (за първа помощ и за последващо лекуване), както и стандартните за всеки уважаващ себе си механик комплекти lockpick и портативен tool kit.

Генко Велев

MILITATO

Наскоро "доброжелателни" колеги ми препоръчаха играта Militato и ми обясниха, че това е RTS с домати и картофи. Помислих си: какво пък, може би ще е нещо забавно, нещо, направено в духа на култовата боза "Атаката на доматите убийци" – един от най-лошите филми, правени някога. Предварително се настроих за страшна идиотщина, изпълнена със свеж хумор и бомбастични специални ефекти.

21:05 часа същата вечер: пускам играта

21 часа 05 минути и 34 секунди: притиснал главата си с възглавницата аз пищях в неистов ужас... Най-старият ми геймърски кошмар вече беше реалност... Бях прекарал няколко незабравими мига с най-лошата игра, създавана някога. На фона на триизмерна среда и кубчета тип Duplo, някакъв картоф с криви крачета, револвер и облекло на мексикански революционер се разхождаше безцелно и убиваше свои събратя (картофи, де).

Разтърках очи, ощипах се зверски и най-накрая се самошамаросах с надеждата всичко това да е само лош сън, но картофът още беше на екрана.

Неловкото положение свърши, когато случайно натиснах space bar и за мое гигантско учудване патравият компир заподскача като планинска коза с хилавите си криви крачка. Това беше предостатъчно, последната брънка, която окончателно разби и без това лабилното ми психическо здраве. Нещо в мен се пречупи завинаги...

Няма какво толкова да ви разказвам за Militato (съчетание между Military и Potato)... в нея дори няма домати. Най-общо казано, това е един безобразно направен 3D-екшън, в който действието се наблюдава от third person перспектива, което ви принуждава през цялото време да гледате противния картоф. Гротескното действие, което се развива на екрана, е просто неописуемо. През всичките 10 нива вие управлявате милитаристично настроения компир, който води партизанска война срещу събратята си в различни епохи от човешката история: Гражданската война в САЩ, Втората световна война, войната във Виетнам, близкото бъдеще и т.н. Нелицеприятният зеленчук се управлява със стрелките като всеки средностатистически компютърен герой, може да прави странично движение, да рипа бодро (макар че това всъщност няма никакво значение в играта) и да използва специфични оръжия като калашници, арбалети и дори стреличките на Купидон. Проблемът е в това, че Militato е била замислена като пародия, а в цялата работа няма нищо смешно – напротив – трагизъм и безнадеждност за бъдещето на компютърните игри вее от това недоразумение, от тази грешка на дигиталната природа.

Спомням си как преди няколко години една игра (която по ирония на съдбата бе с подобно на Militato име) беше получила възможно най-ниската оценка в едно от реномираните европейски списания – само 4%, което си остана ненадминат рекорд до днес. Е, Militato заслужава 3%, защото несъмнено е най-безобразната боза, пръквала се на този свят. Тази жалка пародия на компютърна игра е излязла сякаш изпод ръцете на дрогиран тийнейджър-програмист, предприел последния отчаян опит да впечатли приятелката си. Militato ме убеди в едно: на този свят е възможно абсолютно ВСИЧКО!

След като бях подложен на почти средновековното мъчение да играя Militato, ми хрумна една идея, която, ако не друго, щеше да ме поуспокои малко: реших да напиша изпълнен с жлъч и безмерна злоба e-mail на непрокопсаниците, отговорни за това "творение", но след кратък размисъл стигнах до извода, че това хич няма да е лека задача, тъй като те така и така са минали в нелегалност, за да не бъдат линчувани публично (събитието ще бъде съпроводено с репортажи на живо от CNN и всенародни веселия). За сметка на това обаче не пропуснах да "благословя" подобаващо близките роднини на колегите ми, които така "мило" ми пробутаха играта. Благодаря ви и дано ви се върне... ТЪПКАНО.

Не мога да не отбележа, че Militato все пак послужи за нещо. В редакцията решихме единодушно, че тъй като това така и така е най-лошата игра на света, можем да използваме символа ѝ – картофа, за да го присъждаме на други "отличници", попаднали в най-презряната категория софтуерни продукти, получили оценка от 1 до 25%. Така че, оттук нататък, когато видите ордена Militato (т.е. картофа), можете да бъдете сигурни, че става дума за наистина "изключителна" и "стойностна" игра. :-)

Ако питате мен, когато става дума за домати и картофи – предпочитам ги под формата на мезета към ракийката или бърбъна.

Никола Икономов

графика	звук	оценка
05	-4	03

Войната на картофите

производител

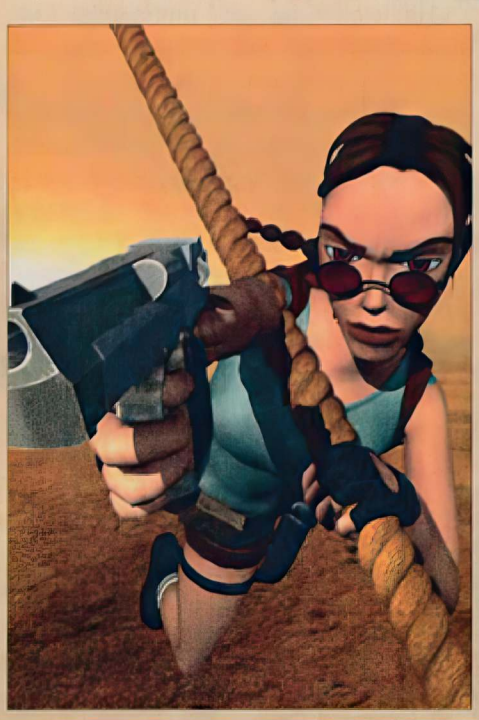
на кой по дяволите му пука? (бел. авт)
и мен не ме интересува (бел. ред)

изисквания

Pentium 133
16 MB RAM, 3D Video

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Серията Tomb Raider раздели геймърите на няколко групи: такива, които не пропускат нито една част от поредицата и обожават подобен род игри, такива, които по принцип не се увличат по 3rd person екшън-приключения и странно, но факт, хора, които следят игрите с Лара Крофт в главната роля и въпреки всичко мърморят след всяко продължение, което Eidos пуска на пазара. Едно нещо обаче е в състояние да сплоти поне временно всички тези играчи и то е надеждата да видят нещо напълно ново в поредицата Tomb Raider, нещо революционно, защото в противен случай едва ли ще се намерят достатъчно наивници, които да дадат пари за непроменена игра с цифрата 4 след заглавието.



В случая едва ли става дума за нещо напълно различно (щях да се учудя страшно много, ако беше обратното), но за добро или за лошо Eidos и Core обявиха четвъртата част от сапунената опера (известна още като "Вселената Лара") под заглавие Tomb Raider: The Last Revelation. Думичката "last" в заглавието дава известни надежди, че с това поредицата най-сетне ще спре да се множи и клонира, но от маркетинговия отдел на Eidos сигурно не мислят като мен. Играта е запланувана за края на годината и в момента специалистите от Core работят под пълна пара в английското си студио, за да успеят да се вместят в убийствените срокове. От изтеклата информация научихме, че действието (най-после!) ще се развива изключително в (и около) Египет, мечтата на археолога. Там се намират най-съвършените и същевременно най-опасните гробници, които не само могат да объркат непредпазливия авантюрист, ами дори да костват живота му. Лара (както може да се очаква от сюжет свързан с Египет) ще се натъкне на древно проклятие свързано със злия бог на смъртта Сет и ще трябва да спасява не само собствената си душа, ами цялото човечество от надвисналата опасност. Ще започнете приключенията, влизайки в ролята на 16-годишната Лара (мечтата на педофила), в резултат на което ще можете да научите много подробности около забуленото ѝ в мистерии минало. Не мога да избегна мисълта, че най-вероятно началните кадри на филма "Индиана Джоунс и Последният кръстоносен поход" са били лайтмотива за направата на Last Revelation.

Както и да е, според Ейдриън Смит от Core Design четвъртата част на Tomb Raider ще бъде посрещната от геймърите с голяма доза скептицизъм (което въобще няма да е без основание), затова Last Revelation обещава да съчетае най-доброто от предишните три части и да ви предложи достатъчно нови елементи в геймплея и подобрения в графиката. С една дума, ако може да се вярва на производителя, това ще бъде ултимативният Tomb Raider. Историята ще бъде разказана по такъв начин, че дори никога да не сте чували за поредицата, да можете да научите коя е Лара, защо тя има толкова силно влечение към археологията и как се е превърнала в безстрашна авантюристка, една своеобразна Индиана Джейн. Мис Крофт този път ще носи със себе си и дневник (не очаквайте да прочетете там за личния ѝ живот, тази информация се намира в ДРУГ дневник), който ще помага на новобранците полесно да "влязат в час". Дневника на Лара ще е близък до този на Инди, като по време на пътешествията си тя ще записва и скицира всяка важна информация от намерени манускрипти, папируси и стенописи.

Ако се вгледаме по-внимателно в поредицата, ще забележим, че геймплеят постепенно се изменя и става по-различен във всяка нова част. В това отношение Last Revelation ще е най-близо до оригиналния Tomb Raider.

Лара вече няма да пътешества из целия свят (явно като тийнейджърка не е разполагала с толкова неограничени субсидии), както във втора и трета част, ами ще се "закотви" в Египет, който всъщност предлага мегдан за не едно, а поне десетина приключения.

Тази промяна се налага, защото според създателите на Tomb Raider коренно различните местности само обърквят ненужно геймърите и в един момент се губи нишката на историята. За съжаление, поредицата TR постепенно започна да се превръща в стандартен екшън, в който важи принципа "намери изхода". Мотивацията за това? Че на кой му пука, нали някакво филмче между две нива ни показва как Лара от Лондон изведнъж се озовава в Невада. За да се избегне тази порочна практика, в Tomb Raider IV авторите ще наблегнат много повече на решаването на загадките и на фабулата, отколкото на простото преминаване от една стая, изпълнена с врагове и капани, в друга. Освен това поради факта, че действието ще се развива само на едно място, можем да очакваме една наистина епична история, която ще ни изненадва с неочаквани ситуации и обрати от началото до края. В тази насока е важно да спомена, че в Tomb Raider нищо няма да прекъсва приключенията ви пред монитора. Най-сетне е премахнато досадното зареждане между отделните пасажи. Освен това анимациите няма да бъдат единственото средство за предаване на историята. Фабулата ще се разкрива пред очите ви от началото до края, а видео-откъсчетата ще имат по-скоро спомагателни функции и ще се появяват на различни места в играта, а не само като свръзка между отделните епизоди. Като споменах епизоди, Last Revelation ще се състои от 5 части, но разделението е по-скоро условно, защото, както подчертах и по-горе, това няма да води до прекъсване на действието по някакъв начин. В TRIV събитията ще намират вас, а не вие тях, както ставаше в предишните части.

Освен всичко друго, създателите на Tomb Raider са се вслушали в критиката на много геймъри относно несъвършенствата в геймплея и са направили доста промени в тази насока. Така например те са наблегнали много повече на схватките, поради което в TRIV няма да се изправяте срещу цяла камара противници – напротив – ще си имате работа с малко, но умни гадини, които ще могат да изпълняват същите движения като управляваната от вас Лара. Например, ако тя опита да се измъкне през някой прозорец, те ще я последват, ако реши да се изкатери, те ще направят същото и т.н. Това ще предотврати безумието да напуснете една стая и да се спасите от преследвачите си, което беше характерна черта на предишните части на Tomb Raider.

Една от постоянните критики към поредицата винаги е засягяла системата за прицел. В Last Revelation ръцете на Лара вече няма автоматично да се насочват към врага, което ставаше причина за опростяване на геймплея и лишаването на геймърите от неприятни сюрпризи: сигурно често сте се запитвали какъв бе смисълът от скрития тигър, при положение, че още при влизането ви във въпросната стая, ръцете ви се насочваха към местоположението му и го издаваха. Сега играчът ще може сам да определя по кого да стреля, като с натискане на клавиш ще може да сменя мишената си. В тази насока можете да очаквате различни лошавци да стрелят по вас от покриви на различни сгради или пък под вас.

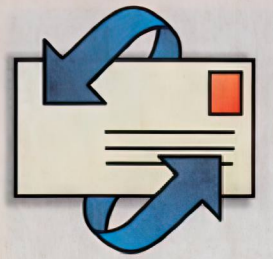
Когато закъсате, ще можете да отворите един специален запечатан плик, който ще се появява отвреме навреме в дневника ви. Той ще ви даде съвет, какво да направите в трудната ситуация. Обаче може би ще предпочетете да не се допитвате до "Оракула", защото авторите обещават специални бонуси (може би кратък поглед под панталонките на Лара :-) за отличниците.

Въобще в TRIV вече няма да се натъквате на досадни и изнервящи елементи като например пълната загуба на ориентация. В Last Revelation ще намирате различни карти, които ще ви помагат при решаването на пъзелите, както и при ориентацията.

Може би най-съществената новост е в инвентара на Лара – няма да ви се налага да напускате игралния свят, за да разглеждате придобивките си, а освен това ще можете да комбинирате различни предмети, което ще доближи TRIV до приключенските игри.

Разбира се, в графично отношение има достатъчно подобрения, с които Last Revelation ще изпъкне едни гърди пред конкурентните заглавия като Drakan и Shadow Man. В четвъртата част на TR обектите и повърхностите ще имат много по-комплексна форма, поради което местностите няма да са с толкова предвидима структура. В тази насока можете да очаквате замаскирани пасажи, скрити входове и проходи. Колкото до Лара Крофт – по нея вече не се забелязва нито едно ръбче или неправилна форма – тя най-сетне е съвършена благодарение на технологията single skin. В Last Revelation тя е по-привлекателна и по-крехка от всякога, така че единствено ни остава да се надяваме, че най-накрая от Core ще склонят и ще дадат зелена улица на така очаквания официален nude cheat. Надеждата умира последна!

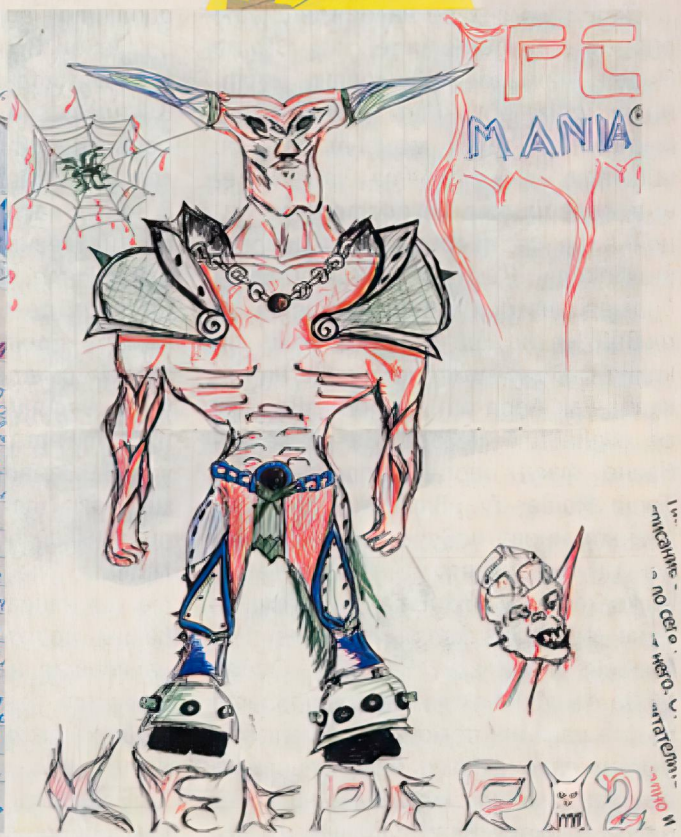
Никола Икономов



писма

pisma@pcmania.bg

сп. PC Mania * ул. Стефан Караджа 5 * София 1000



ИСКАМЕ 100

Hi, PC Mania!

Пише ви Методи Велков от Разград. Аз съм ваш голям фен...

Много ми харесва вашето (нашето) списание! Супер е! Имам почти всичките ви броеве включително и CD-тата! Радвам се, че PC Mania е 68 страници и е с дебели корици. Само ви моля едно! Кажете ми кога PC Mania ще стане 100 страници, за да мирясам! Щом си го купя и за 3 дена го прочитам!!! Искам да предложа да направите рубрика за най-добра рисунка на списанието за корица или Рубрика за вицове! Е!? Одобрявате ли?

Засега толкова!
Bye, bye!

Само за този брой сме получили над 10 писма с въпроса "Кога ще станете 100 страници?". Със сигурност няма да е в следващия брой, въпреки че бихме се радвали, ако можеше да излизаме всяка седмица на 200 страници :-) За по-нататък ще отговоря по соломоновски: "Когато му дойде времето!". Ние също се надяваме този момент да не е далеч, но, както сигурно знаеш, повечето хубави неща не стават просто с едно щракване на пръсти...

На другите ти въпроси – специална рубрика за рисунки не смятаме да правим, но ще продължаваме да отпечатваме най-добрите тук. Относно вицовете – не сме в-к Стършел, но ако има хубави лафове и за секунда няма да се поколебаем да ги публикуваме.

За обмяна на шеги, cheat-ове и стратегии за игрите ще можете да използвате и дискусионния форум на нашият уебсайт – www.pcmania.bg. Надяваме се да го посещавате поне толкова често, колкото и IRC-канала в Newnet (irc.newnet.net).

Здравейте, PC MANIA!!!

Пише ви един ваш ЛУД ФЕН. Аз следя вашето списание още от първия брой насам и мога да ви кажа, че досега нито един път не съм бил разочарован от него. От последния брой разбрах, че някои от читателите не са доволни от cd-то. Според мен то е идеално и сегашният му дизайн е най-удачен от предишните. Не ме радва това, че вашият феномен излиза на пазара веднъж месечно (12 броя на година – не стигат), така че гледайте по-бързо да догоните 100-те страници. ...

Ваш фен – CD

Прав си! 12 броя на година са прекалено малко. Затова сме ви приготвили една изненада – извънреден 13 брой на любимото ви списание, който ще бъде нашият коледен подарък за вас и ще се продава в комплект не с един, а с два компакт-диска. Ликувай народе!

ДРУГАРСКА КРИТИКА

Hello, Pc Mania

Още от самото начало нека заявим, че не сме ваши фенове. Просто искаме да си изкажем мнението относно вашето списание.

Според нас списанието е добро, но нещо в дизайна му куца. Някак си фонът на статиите не им прилага изцяло (фонът на Discworld Noir обаче е направо убиец!). Също така фонът на рекламите в дадена статия не им прилага също изцяло (пр.Бр.9(16) статиите за Shadow Man и Jagged Alliance). Ако можете да оправите цветовите нюанси на страниците, ще е добре.

Статиите са много добри, но някои са кратки.

Рубриките "Ретро", "Хардуер" и "Софтуер" са много добри. Разширете ги! Ами това е от нас.

Александър Велков (& Co)

Благодаря за критиката, вече започна да ми омръзва да слушам колко сме добри. Ще ти отговоря с едно клише от старите уестърни: "Не стреляйте по пианиста, той се старае!". Ние, екипът на PC Mania, имаме едно желязно правило – стараем се всеки следващ брой да бъде по-добър от предишния. Така че е само въпрос на време да изчезнат и дребните несъвършенства, които вие ни посочвате. Продължавайте да ни критикувате, имаме нужда от вашите съвети!

ЧЕТКИ ЛЮБИМИ

Здравейте, няма да използвам суперлативи и изтрити лафове вие си знаете, че сте №1. Без да крия казвам, че вашето списание ме открехна към PC игрите. Макар все още да нямам компютър си купувам списанието ви само защото ме кефи.

Убеден съм, че се досетихте за коя игра е колажът, който ви изпращам и се надявам само да не го сметнете за прекалено грозен (б.ред – Dungeon Keeper 2). Във връзка точно с тази игра искам да поздравя Георги Пенков и Боян Спасов (е и другите, де, и другите) защото докато четях статията им от брой 15 направо се скъсах от смях!!! Може би го пиша със закъснение, но късно се сдобих с този брой (а и нашата поща една...).

От един верен фен на 16 години. Няма значение от къде (щото е на ... на географията)

BAD BOY

Ние с Георги най-сърдечно ти благодарим за добрите думи и те уверявахме, че се смяхме не по-малко докато писахме въпросната статия. В пълната, нередактирана версия се говореше още и за "жени от средиземноморски тип" и "садисти, които садят канабис в задния двор", но тези лафове бяха жестоко цензурирани.

КЛАСИКАТА В ЖАНРА

Здравейте, геймъри (бре, че неочаквано)

Как е хавата? Пиша ви по 3 причини:

1 Искам да ви питам като специове и най-вече геймъри. Аз играя единствено стратегии тип Caesar3 & Roller Coaster Tycoon. Смятате ли, че ще ми се наложи да си вземам 3D-ускорител и ако трябва, какъв?

2 Очаква ли се в скоро време игра от този вид? Поне аз зная единствено за Pharaoh.

3 Последният ви брой беше един от най-добрите и се нарежда до такива класики в жанра като брой 12 и брой 13.

Май това е всичко засега – хайде чао!

P.S. Май тоси вид стратегии е по-зле и от куестовете. Цари егати сушата. Вече загивам. Крепи ме само плакатът на Roller Coaster (велик е) и някои мисии от същата игра. Е, вече наистина чао!

George Stoichev
monitor@mbox.cit.bg

Много се радвам, че все още има хора, които играят нещо различно от Quake, Starcraft, Tomb Raider и техните клонинги. За разнообразие ще отговоря на въпросите ти отзад-напред ;-) :

3. Благодарим за похвалата, дано настоящия брой ти хареса още повече!

2. Вярно, суша е, но слава богу чат-пат излиза по някое заглавие за хората с подобни на твоите вкусове. Street Wars, която представихме в миналия брой може би не е точно твой тип игра, но все пак я пробвай! Pizza Syndicate, която представяме в настоящия, със сигурност ще ти хареса. За в бъдеще – очакваме Theme Park 2000, за която е много вероятно да бие Roller Coaster Tycoon по всички показатели.

1. 3D-ускорител ти е необходим само за игрите, които рендерират 3D-графика в реално време. В предпочитания от теб стратегически жанр засега такива заглавия почти няма, затова няма нужда да бързаш с покупката. Все пак след няколко месеца може и това да ти дойде до главата – например с излизането на новия Theme Park, който ще използва доста сериозен 3D-engine.

MULTIPLAYER HELL

Hyper Hi от мен Zezin 3D,

пак съм аз. Не ми се пише, ама няма да се отървете от мен. Ужасно е топло в Пловдив и изкуфявам. Развличам се само с геймене, но няма противници за мулти. Трябва сам да си цъкам на "Heroes"-а. Чухте ли! Разбира се, че не. Но сте прочели. Вече играя на "Heroes" III. Тъпея и геймя! Тъпея и геймя! Сам... Какво по-лошо. Между другото, какво става с Virtual World Пловдив?

Я се стегни, какъв е тоя интелектуален напън дето те налегнал в жегата. Всички фенове на "Heroes" все това разправят – не можем един мултиплейър да направим. Прав си, то се знае, там организацията е по-трудна. Но може би идва краят на мъките ти. Това дето питаш "к'во става с Virtual World Пловдив" е съвсем навреме, защото дочухме, че V.W. ще отварят под тепетата клуб с минимум 40 компютъра. И тогава ние ще ти пишем, колко е кофти един "Heroes" да няма с кого да направиш. А то си е кофти от всяко положение.

"Отговорник поща" за броя:
Боян Спасов

Top 5 Multiplayer

1. Broodwar
2. Quake II
3. Command & Conquer – Tiberian Sun
4. Need for Speed – High Stakes
5. Delta Force

Top 10 Single Play

1. Command & Conquer – Tiberian Sun
2. Heroes of Might and Magic 3
3. Drakan: Order of the Flame
4. Civilization II: Test of Time
5. Dungeon Keeper 2
6. System Shock 2
7. Star Wars: Phantom Menace
8. Descent 3
9. Discworld Noir
10. Outcast

Ще взема да публикувам един развлекателен роман – поне такива забавни e-mails ми пращат някои от вас!

Докато снощи препрочитах пощата и броях гласовете за различните игри, получих и поредния e-mail с горе-долу следното съдържание: след традиционните хвалби "Вие сте най-голямата работа и т.н...", авторът продължава: "Ама понеже досега не сте се сетили, нека ви кажа как да ви порасне още работата – започнете част от диска (200 Mb) да запълвате с цели игри, краквани (цитирам дословно), вместо да слагате само демоверсии".

Благодарим за съвета – честно казано, ние никога не бихме се досетили сами, че по дисковете могат да се слагат и цели игри (краквани), но още едно нещо не ни е ясно и ако може авторът да ни го поясни: Ще е достатъчен ли само един диск или да сложим поне 5-6 или е най-добре да ги закръглим направо на десет?

А иначе класациите са както винаги: Quake и Brood War си живуркат на върха, следвани по петите от Command and Conquer – Tiberian Sun. Явно единственото нещо, което може да разбърка нещата, е Delta Force2, която, надявам се, ще бъде с малко подобрена графика!

Колкото до single play класацията – там нещата се променят бързо! Освен това наближава краят на годината и компаниите вече са се наточили за огромните коледни продажби, така че в следващите месеци ни чакат хит след хит!

Но вижте сами новите игри в броя... Две неща обаче са сигурни! Lara Croft е на път засрамено да отстъпи мястото си на Drakan-ката, а Test of Time може да си е обикновен expansion на Civilization, но феновете го играят с удоволствие!

Генко Велев

САМО ЗА ГЕЙМЪРСКИ КЛУБОВЕ!

Ако сте гейм клуб – какво по-логично от това да си вдигнете оборота като продавате пълната гама от броевете на PC Mania.

За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж. Освен това:

– ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30 процента.

– вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Ако идеята ви допада, обадете се на: 444 540, 87 47 18 или 986 38 19.

Побързайте – бройките наистина са ограничени.

Headoff Gaming Club
Компютърни игри в мрежа и в Интернет
локален достъп до най-големия
български гейминг провайдер
Headoff Gaming Intranetwork
София ул.Стефан Караджа №7 вход Б партер
тел. (02) 87 54 08; (02) 981 69 69

BATTLE ZONE
ИГРИ В МРЕЖА
НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ В НАЙ-НОВИЯ КИБЕР КЛУБ
VOODOO ГРАФИКА . TECHNICS ЗВУК . ДЖОЙСТИКОВЕ . ЗАПИСИ НА CD-R
УЛ. ХАН КРУМ 4. ТЕЛ: 981 16 69
ЗАД БИБЛИОТЕКАТА НА ПЛ. СЛАВЕЙКОВ
КВ. РЕДУТА. УЛ. ИЛАРИОН ДРАГОСТИНОВ 2
ЗАД ТРАНСПОРТНИЯ ТЕХНИКУМ

ИГРАЛИ ЛИ СТЕ В МРЕЖА СЪС...
SERVER?
... И ОЩЕ
17" монитори
Pentium 450MHz
64 MB RAM
RIVA TNT
ж.к Иван Вазов, ул. Буботинов 23 /до пазара/, тел 54 82 05

VOODOO NET
най-новите ИГРИ на най-мощните КОМПЮТРИ
QUAKE
ПЛОВДИВ
Александър Батенберг 3
тел: 63-23-97
/ Главната до Джумаята /

Новата версия TimeShield 2.0 можете да намерите на диска на PC Mania, както и на адрес www.microinvest.net/club

Вече можете да осъществявате контрол над Internet трафик или да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи! Чрез TimeShield 2.0 получавате и обобщени справки и графики.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони зо информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.

TimeShield 2.0
33 лв
Microinvest

ЗАЛАТА – бул. Скобелев 40 тел: 51 36 08
PC MANIA

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ
PC LEGION
Пл.Славейков №9 (безистена)
INTERNET
Нощни Мрежи
Продажба на Компютри и Аксесоари
StarCraft
QUAKE2
DELTA FORCE

Българските портални сайтове

Отмина времето, когато българските страници в Интернет се брояха на пръсти. Все повече разчитаме на информацията, която може да се намери в мрежата, а напоследък почнахме да се доверяваме и на сайтове, които са си изцяло български. Естествено морето от данни съвсем не е намаляло, а даже напротив – с всяка изминала минута става по-необятно. Това важи и за авторските страници на българите, които отбелязват присъствие в мрежата. И не е чудно, че бавно, но сигурно, започнаха да се появяват сайтове, които имат за цел да ориентират търсещия по-лесно и наред с това да му препоръчат най-доброто.

Става дума за така наречените портални сайтове, които, както следва от името им, могат да се смятат за едно добро начало на разходка из Интернет. Това не са класическите "търсачки" от тип AltaVista, макар и често да са правени по образец на някой световноизвестен сайт. Най-точното определение за тях навярно е "указател", но освен суха информация къде да търсим дадени данни, те ни предлагат и допълнителни информационни услуги в зависимост от това към каква аудитория е насочен порталът. Появи се и един втори вид портални сайтове, които имат за цел да предоставят най-актуалните новини плюс друга полезна информация (валутни курсове например).

Тази статия няма за цел да направи реклама на който и да било от разгледаните по-долу сайтове, но самият факт, че съм се спрял на тях, говори недвусмислено за качествата им. Опитах се се да ги съпоставя според това доколко са лесни и интуитивни за ползване и най-вече според качеството на услугите и информацията, които се предлагат.

Dir.bg
THE BULGARIAN DIRECTORY
www.dir.bg

Един от най-старите български портални сайтове, dir.bg, се е утвърдил като водещ сред конкуренцията. В действителност в колосалната база данни можете да намерите всичко, но, за съжаление, информацията понякога не е най-актуалната за момента. На сайта са предвидени и много възможности за развлечение и разпускане, както и възможност за безплатна реклама, обяви, информация за програмата на кината и БНТ и т.н. Доскоро имаше и система за гласуване и оценка на сайтовете, но при последното ми посещение тя явно беше махната. Без да има претенции за блестящ дизайн, dir.bg е лесен и интуитивен и лесен за ползване и със сигурност ще ви бъде полезен независимо от това какво търсите.

www.triada.bg

Може би най-старият информационен сайт, triada.bg и досега, почти 4 години след пускането си се радва на добра посещаемост и одобрение от страна на потребителите. Наскоро той се сдоби с нов, впечатляващ дизайн, който улеснява работата с информацията по сайта и радва окото. Най-интересното и може би това, което поддържа интереса към Triada.bg, са виртуалните борси, в които можете да намерите всевъзможни оферти. Естествено не бива да пропускаме и голямата гама от услуги, които включват дори резултати от спортния тотализатор.

Hit.bg
www.hit.bg

Дали случайно или не, този сайт е на път да се превърне в един наистина хитов портал. Идеята на сайта е да се противопоставя на цензура от всякакъв вид, като в комбинация със свежия дизайн и новаторските идеи е най-доброто портално място за всички свободни млади хора. Предлага се уеб-пространство на всеки, като ограничения за съдържанието няма. Hit.bg няма собствен указател със страници в смисъла, в който това се разбира при другите портални сайтове, тъй като цялото съдържание на този сайт се съдържа на самия сървър. Това обаче не е спънка, тъй като все повече webmaster-и предпочитат хостинга на hit.bg и бързата връзка на Орбител, което ги прави част от общата база. Един от най-големите хитове в Hit.bg бе излъчването на живо на състоялия се във Варна техно-купон по повод затъмнението. Казано накратко, Hit.bg е едно наистина "cool" местенце, което ще ви хареса още от първото посещение.

BULINFO
Internet & information Provider

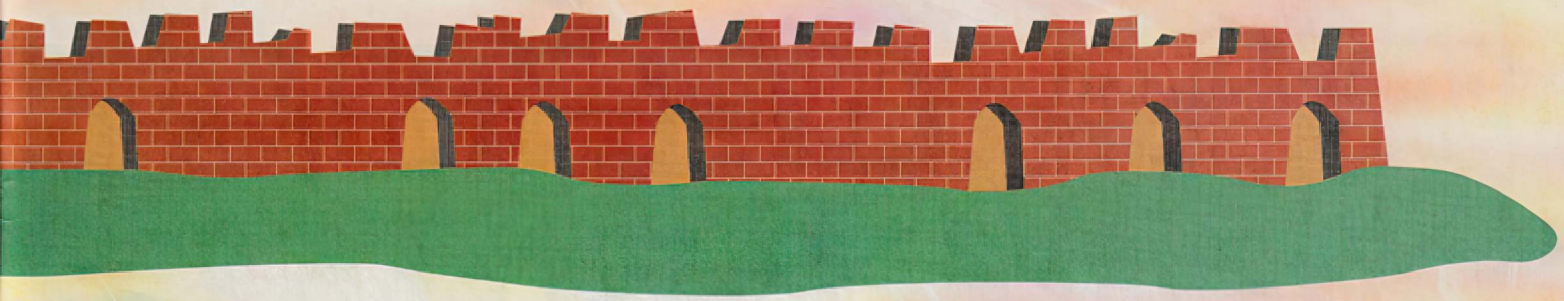
INTERNET

Пълен достъп	$20
Домашен достъп	$10
Електронна поща	$5

Без начална такса!

963-36-52
963-37-64

Интернет център Ялта
подлез "Ректората"
тел: 981 09 26
e-mail: webmaster@yalta_online.bg
NON STOP
www.yalta.online.bg
Internet center Yalta
"Rectorata" subway
tel: 981 09 26



ГЮВЕЧ!

ВСИЧКОБЪЛГАРСКО НАКУП

www.gyuvet.ch

Този портал нашумя напоследък покрай пререканията на собствениците му с "Интернет Общество" – фирмата на Вени Марковски по повод името на WEB адреса на страницата. Независимо от това според мен той е един от най-приятните български "указатели", като авторите му са успели да вплетат и малко от народопсихологията на българина в начина, по който е представена информацията. Добрите сайтове се награждават с чушки и колкото повече чушки има един сайт, толкова по-добре за него. Девизът на сайта е "Всичко българско накуп" и може да се каже, че съдържанието е съобразено с идеята. Залага се на опростения дизайн, като по-голямата част от сайта е изцяло текстова. Наред с българските адреси са включени и македонски. Доколко е редно това, преценете сами като посетите www.gyuvet.ch

News-bg

http://www.news-bg.com

Това е типичен представител на новинарските сайтове, които имат за цел освен да ви държат в течение с последните новини да спрат вниманието ви на някои забавни страници. Като пример, news-bg.com бе единственият портален сайт, който излезе с новините от бомбардировките над остатъчна Югославия по-малко от час след реалните събития. В разделите Актуално, Интересно и Инфо ще намерите разнообразна полезна информация. Това е и единственият подобен български сайт, който ви позволява да си добавите активен канал към Internet Explorer-а, позволяващ бързото му зареждане.

news.bg

Не го бъркайте с предишния сайт. Двата са съвсем различни и нямат нищо общо. Докато www.news-bg.com представя само кратка бърза информация, www.news.bg съдържа по-пълни публикации, както и много удобен архив. Предлага актуални новини от света и България, информация за времето и т.н. Този сайт много прилича на динамичен всекидневник, който се актуализира, когато се случи нещо ново и интересно. Информацията е разделена условно на три части – политика, икономика, общество и е насочена към хората, които искат да са в течение с най-новите събития. News.bg има сериозните шансове да се превърне в най-добрия български новинарски портален сайт.

info

www.info.bg

Макар този сайт да е сравнително нов, той вече може да се похвали със завидна база от връзки, както и добра система за администрация, позволяваща на всеки потребител лесно да промени параметрите на записа, който е въвел. Създадени са и две много полезни области – малки обяви и оферти, които се радват на добра популярност сред обикновените потребители. В разделите "Фирми и Организации" и "Справочник Емайл-и" ви представят възможността да търсите координатите на частни лица и фирми.

Преди да изберете кой портал ще ползвате ви съветвам да ги посетите всичките, тъй като в статия, подобна на тази, е трудно да се отразят накратко всички предимства и недостатъци на даден сайт.

Георги Пенков

PC MANIA HARDWARE NEWS

S3 обявиха Savage 2000

S3 обявиха серия от нови продукти под названията Savage 2000 и Savage 2000+. И двата чипа ще се появят на пазара още през този век и заявените им технически характеристики са доста впечатляващи. Още по-интересно е, че S3 остават верни на традицията си и обещават още при пускането им новите 3D-ускорители да струват доста под 200$. Освен това карти със Savage 2000 и Savage 2000+ ще се произвеждат предимно от Diamond Multimedia. В същото време по време на изложбата ECTS в Лондон влиятелни хора от S3 заявиха, че за разлика от 3Dfx Interactive, ще продължат да продават чипове и на тайванските производители.

Нов джойстик на Microsoft

Компанията на Бил Гейтс продължава смело да атакува хардуерния пазар. Новият продукт от Редмънд се казва Sidewinder Dual Strike и трябва да замени популярната комбинация от мишка и клавиатура при 3D екшъните, които поне досега не се играеха много с джойстици. Дизайнът на Dual Strike е изключително ергономичен и управлението на игри като Quake II и Unreal добива съвсем нови измерения :-) Ще трябва обаче да имате и USB вход на PC-то, защото новият Sidewinder се продава само като USB модел! Това едва ли ще е кой знае какъв проблем за любителите на 3D-екшъните, защото всички по-нови дънни платки така или иначе предлагат и USB.

GeFORC

През последните 1-2 години 3D-ускорителите претърпяха невиждан бум. Мощностите на модерните видеокарти нарастнаха в пъти и геймърите вече могат да се радват на немислими доскоро специални ефекти в игрите. За нещастие, всичко това си има и своята лоша страна – непрекъснатият upgrade:-(. Едва ли има друга част на компютъра, която да остарява морално с по-голяма скорост от видеокартата. Ето че в края на август Nvidia обявиха поредното изкушение за геймърите, което ще се появи на пазара за Коледа. Само 5 месеца след пускането на TNT2 на пазара с гръм и трясък идва нов 3D ускорител, който според предварителните анонси ще предизвика поредната графична революция. Чудото се нарича GeForce 256 (пълното име е GeometryForce 256) и е първият в света GPU, предназначен за масовия пазар. Още името трябва да подскаже, че действително става дума за нещо съвсем ново. Nvidia съвсем съзнателно са се отказали от заглавие, което да съдържа съкращението TNT, за да подчертаят уникалността на продукта си. И има защо!

Самото име вече подсеща, че GeForce 256 е

256 битов графичен процесор

Другите му екстри също са впечатляващи. Чипът съдържа около 23 милиона транзистора (TNT 2 има 9 милиона!), с което поставя в малкото си джобче всеки Pentium III. Тази изчислителна мощ е посветена изцяло на 3D-ускорението и следващите от това технически характеристики ще хвърлят в захлас спецовете. GeForce може да изкара на екрана над 15 милиона полигона, а неговият fill rate надхвърля немислимите доскоро 480 милиона пиксела в секунда. За сравнение само ще спомена, че Voodoo 3 прави малко над половината от тези цифри, а оригиналното TNT изостава в пъти. Освен чистата процесорна мощ Nvidia са предвидили и още доста изненади за геймърите. Първата и може би най-впечатляваща се крие в името GPU! Сигурно много от вас се питат какво, по дяволите, е това. Съкращението

GPU означава Graphics Processing Unit

или преведено на български –

ПРЕДЛАГАМЕ
широк избор на
SECOND-HAND
Гаранция 6 месеца,
не работим с ДДС.

МОНИТОРИ
VGA/SVGA, 14" /IBM/ 50 / 85$
SVGA, 15" /IBM/ 120$
ПРИНТЕРИ
МАТРИЧНИ 80/136 col. /хард.кир./ 60-120$
ЛАЗЕРНИ 130-140$

NORD PLUS Ltd.
Цариградско шосе, 7-ми км,БИЦ ИЗОТ,етаж 6, офис 622 тел/факс: /02/ 74 91 61

графичен процесор. Сега много хора вероятно ще възразят, че и досегашните им 3D-ускорители на практика са графични процесори. Това си е така, но предишните поколения видеочипове без изключение зависеха твърде много от възможностите на централния процесор да им подава информация. Това може да потвърди всеки, който е пробвал примерно Voodoo 2 на Pentium 200 и Pentium II 450.

С GeForce 256 нещата ще се променят. На практика този чип се грижи за абсолютно всички графични операции и не занимава въобще с тях централния процесор. По този начин пък драстично намалява значението на копроцесора и с GeForce 256 дори евтините чипове на Cyrix спокойно ще могат да мерят сили с последните модели от серията Pentium III и AMD Athlon.

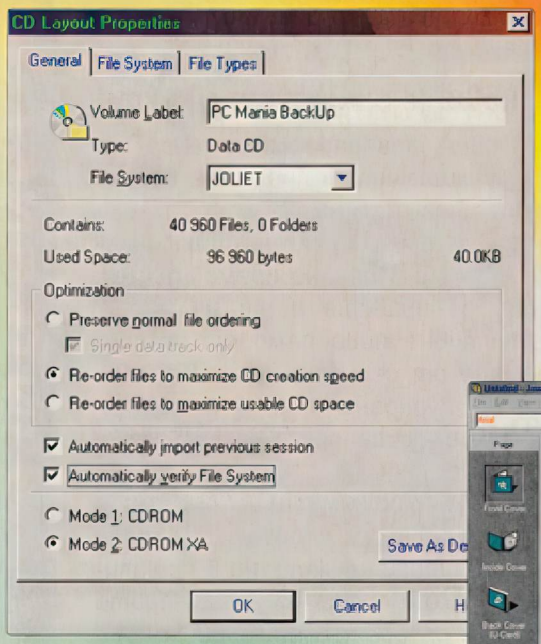
Всичко това обаче са само подобрения спрямо сегашните 3D-ускорители, а от Nvidia твърдят, че техният чип е революционен. Ако се вгледаме внимателно в другите му функции, ще видим, че тези претенции не са лишени от основание. GeForce 256 ще поддържа до 128 MB RAM, AGP 4x. Те са му необходими, за да може без твърде големи забавяния да изкарва на екрана

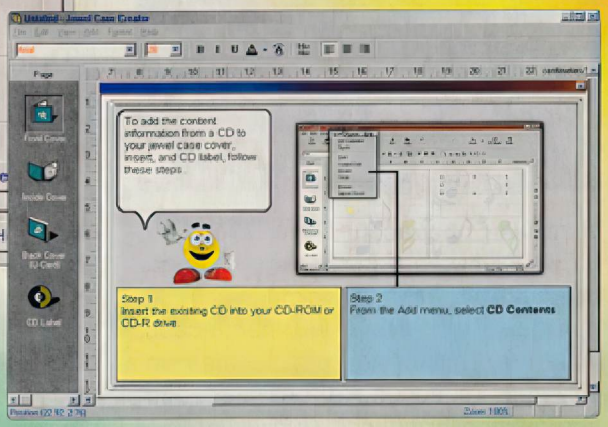
новите специални ефекти

Освен стандартният набор от 3D функции чипът поддържа всички нови хитринки на DirectX 7. Това включва изчисляване на светлинните ефекти в реално време (досега това се правеше и то на доста примитивно ниво само от ускорителите от серията PowerVR), мултитекстуриране с по 4 текстури на пиксел, cube enviroment mapping, projective textures и vertex blending. Ограниченото място не позволява да се спирам в детайли на всеки един от тези ефекти, но в практиката те ще позволят на авторите на игри да достигнат съвсем ново ниво на реализъм. Освен много повече и по-детайлни анимации на героите ще станат възможни и немислими доскоро екстри като реалстично изобразяване на коси, зъби и всички други части от тялото. Просто не ми се мисли как ще изглежда Tomb Raider 5 на GeForce 256. Като капак на всичко новият процесор на Nvidia предлага и някои новости дори в областта на 2D-ускорението, което се считаше за сравнително изчерпано още от времената на първия Matrox Millenium. Освен бомбастичните разделителни способности като 2054x1536 с 32-битов цвят на 75 Hz собствениците на Ge Force 256 с изненада ще установят, че част от 3D-ефектите се използват и в 2D-режим за подобряване качеството на образа. Най-накрая остана и един от най-важните въпроси – цената. Тя, за съжаление, още не е уточнена, но според практиката на Nvidia от последните години може да се очаква, че първите карти с GeForce 256 ще струват около 250$. За сега продукти с чипа са обявили Creative Labs, Leadtek, ASUS, Canopus, Elsa и Guillemot. Естествено десетките тайвански производители едва ли ще пропуснат също да пуснат съответните видеокарти, така че може да се очаква, че подобно на TNT2 цените и тук сравнително бързо ще се сринат до по-поносими нива. За това вероятно ще допринесе и задаващата се конкуренция от 3Dfx и S3. Двете компании също вече обявиха новите си продукти Voodoo 4 и Savage2000, които ще ви представим подробно в един от следващите броеве.

Не знам какво мислите вие, но поне аз вече започнах да заделям пари за 3D-ускорител с GeForce 256 :-).

Никола Дърпатов





Adaptec дълги години бяха най-лошият кошмар на повечето собственици на записвачки. Техният софтуер Easy CD Creator (във всевъзможни версии до 3.5 включително), освен че се прилагаше към повечето записвачки, беше известен с приличния си интерфейс и десетките липсващи функции, които превръщаха продукта в един най-лошите варианти за записваща програма. Ужасът за потребителите стана пълен, когато през пролетта се разбра, че Adaptec са закупили и пакета WinOnCD, който беше една от основните им конкурентни програми и превъзхождаше творбата на Adaptec по всички линии. В края на август се появи поредната версия 4.0 на Easy CD Creator и, честно казано, поне за мен след инсталацията последва пълна изненада, граничеща с шок. Още при първото стартиране човек направо няма чувството, че това е познатият до болка продукт. Adaptec явно най-накрая са се вслушали в бурните протести на потребителите и са вградили липсващите функции, а освен това предлагат сериозен набор екстри, които според мен бързо ще превърнат Easy CD Creator 4 в изключително популярна програма сред собствениците на CD-R устройства!

Първата добра новина ви чака при пускането на

напълно обновения CD Copier Deluxe

Направо не можах да повярвам на очите си, когато видях, че след 6 години най-накрая е включена опция за Disc-At-Once! При това CD Copier се справя изненадващо добре дори с по-сложни дискове като някои нестандартни формати или CD-та с големина над 650 MB, нещо, което досега беше патент само на CD-R Win на Golden Hawk. Освен това вече не се случват неприятните buffer underruns при записване директно от диск на диск, така че CD Copier не само е станал използваем, но дори може да спори за лидерската позиция при програмите за пряко копиране.

Това обаче е само началото. Самият Easy CD Creator също е променен до неузнаваемост. Още при първото стартиране ще се сблъсканете освен със значително подобрения интерфейс и с така наречения CD Assistant, който е директно заимстван от познатия ни Office Assistant на Microsoft. Ако имате опит в работата с програми за записване на дискове, вероятно веднага ще го изключите, но за начинаещи потребители той е действително добро решение, а и е направен доста забавно. Иначе самият Easy CD Creator предлага всички необходими функции – включително запис на bootable CD, mixed mode CD и един куп други по-редки формати, така че каквото и да за-

писвате, няма да имате никакви проблеми. Собствениците на CD-ReWritable записвачки ще се зарадват на новата версия на DirectCD, която работи доста по-бързо и вече дори записва дискове, които се четат и на обикновени CD-ROM устройства, без да е необходимо да мъкнете дискети с UDF драйвери. Модулите за правене на VideoCD, Kodak PhotoCD и обложки на дискове не са новост, но също са с подобрен интерфейс. Изключително полезна е и програмката Take Two, с чиято помощ можете бързо да си архивирате твърдия диск върху CD-R или CD-RW и в случай на проблеми да възстановите за броени минути всичко без дори да има нужда да преинсталирате Windows! На мен лично обаче най-много ми хареса опцията за

записване на MP3 файлове в CD Audio формат.

При това програмата не допуска никакви грешки при конвертирането и качеството на получените дискове е изключително добро. Това реално не е кой знае каква новост, защото и преди имаше продукти като AudioCD MP3 Studio на PTS Software, но те бяха отделни пакети и не работеха на всички записвачки. Появата на тази функция в популярен пакет като Easy CD Creator, който работи на максимално широк кръг хардуер за записване, значително ще улесни потребителите, още повече, че и самият процес на правене на аудио дискове от вашите любими MP3-та е максимално опростен.

След всичките тези добри думи обаче съм длъжен да добавя и едно предупреждение. При проведените тестове аз лично не се сблъсках с никакви проблеми и всички програми от пакета работеха без грешка. Други колеги обаче се оплакаха от сривове, скапани дискове, продължителна подготовка за запис и други неприятни проблеми. Така че преди да минете на Easy CD Creator 4 е добре да проверите дали той действително работи както трябва на вашата записвачка. Ако сте от тези щастливци, ви очаква един от най-приятните програмни пакети, които някога са ми попадали.

Никола Дърпатов

Може да си изрежете обложка за диска!

Участвайте в нашата анкета!

ИГРИ

BattleZone II - екшън/стратегия
Darkstone - екшън/приключенска игра
Iron Strategy - стратегия
Mig Alley - симулатор
Prince of Persia 3D - екшън/приключенска игра
Rainbow Six: Rogue Spear - екшън/стратегия
Septerra Core - екшън/приключенска игра
Thief Gold - 3D-екшън
BHunter - екшън
Homeworld - стратегия
Star Wars: Pit Droids - пъзел, базиран на Star Wars
Laser Age - екшън
Quake 3 Arena 1.08 - 3D-екшън
Saved games from Tiberian Sun!

СОФТУЕР

Dirty Little Helper 1.4 - най-голямата база данни с чийтове, солюшъни и трейнери за всички игри!
ZipMagic 2000 3.0 - Работа с архивирани файлове ZIP (arj, rar,...) без да ги разархивирате!
3D Fotocube 1.42 - Показва bmp или jpeg файлове в летящо 3D кубче
Winamp 2.50c - Нова версия на най-добрия плейър за всички аудио формати. Вече напълно безплатен!
Schedule Wizard 2000 (32-bit) 2.0 - Scheduling util.
System Mechanic 3.0b - System info
TweakDUN 2.23 - оптимизира тегленето на файлове от интернет
TextPad 4.0 - много удобен текстов редактор
Capture Professional 4.13 - screen capture
Ultimate Paint 2.1 - графична програма
vTuner 2.0 - настройка за радиостанциите в интернет
WS_FTP LE 5.06 - трансфер на файлове в интернет като CuteFTP.
CD-Runner 2000a - Media player/CD ripper
LView Pro 2.6 - графичен редактор
WinRescue 98 - запомня и възстановява Registry-то и другите конфигурационни файлове на Windows 98
Pagoo 4.2 - можете да получавате съобщения от обикновен телефон докато сте в интернет (и линията е заета:)
GetRight 4.0 - Много нови екстри като GetRight Browser за FTP сайтове и Web страници
DirectX 6.1
PC Club - Продукт за зали за игри на Софтуерна Група Бургас
TimeShield 2.0 - Продукт за зали за игри на Microinvest
xTerminator 2.0 - Продукт за зали за игри на SIST Electronics - Русе

UPDATES

Dungeon Keeper 2 1.51 - добавя възможност за 1024x768 и оправя дребни бъгове
Mig Alley 1.02 - оправя досадни дребомии като "забиване" на компютъра :)
Kingpin 1.2 - инсталирайте го задължително!
Warzone 2100 1.07 - нови оръжия и карти
Civilization: Call to Power 1.2
Might and Magic VII 1.1
Delta Force 1.5
Hidden & Dangerous 1.2
Jagged Alliance 2 1.05
Half-Life 1.0.1.3

DOS/Windows 3.1

K6-Pro 0.2 - Optimize your AMD processor.
Slim Show 3.3.1- Create interactive multimedia presentations.
Battle Snakes 1.0 - (game)
Real Time Sound Comparator 4.0

mtel.net®
A Company of MobilTel

Само през септември 50% намаление!

Може да си изрежете обложка за диска!

mtel.net®
A Company of MobilTel

Талон за абонамент

Всеки, който се абонира за INTERNET през септември, получава 50% намаление на месечния си абонамент.

С този талон можете да се абонирате в Бизнес центровете на "М-Тел Трейдинг" Ад в

София
Пловдив
Варна
Бургас
В. Търново

Участвайте в нашата анкета!

Наистина ли очаквате по-ниски цени от нашите?

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр..	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com

Leda

23 $

Джойстик - 4 бутона

11 $

Джойпад - 4 бутона

20 $

Джойпад - 8 бутона

30 $

Джойстик - 8 бутона

Волан с педали

68 $

15 $

Джойпад - 6 бутона

159 $

Force Feedback Волан с педали

Дистрибутори за България:

MDA

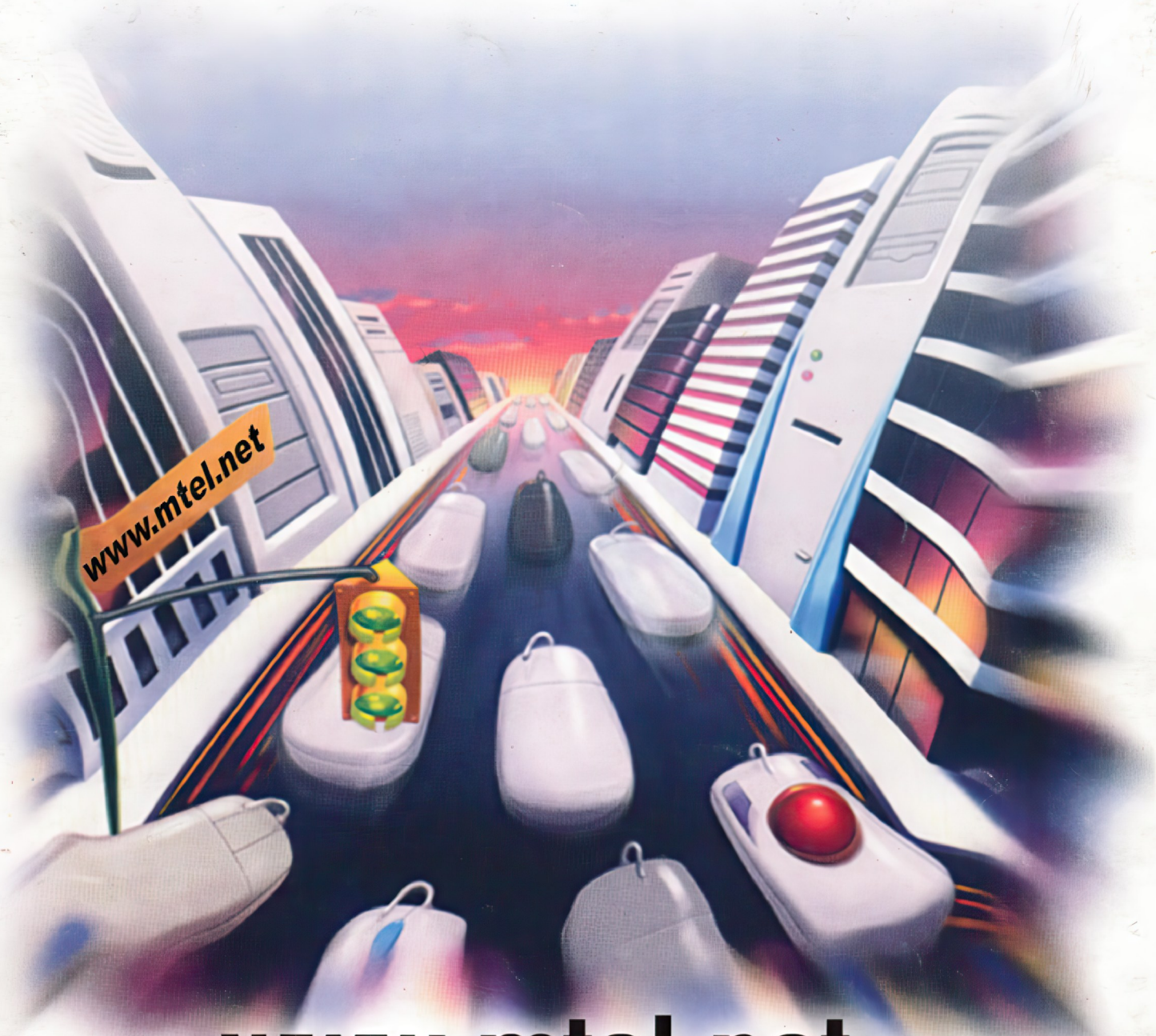
София, тел: 44-45-70
бул. Владимир Заимов 56

PC Supp

София, тел: 963-10-86
ул. Латинка 40

mtel.net®

A Company of MobilTel



www.mtel.net

Информация за услугите предлагани от mtel.net в София, Пловдив, Варна, Бургас и Велико Търново ще намерите в Бизнес центровете на M-Tel Trading!

http://www.mtel.net

e-mail: mtel-net@mobiltel.bg

Support: 088 10 10